PlayStation MAGAZINE

NUMÉRO 25 • NOVEMBRE 1998

O.D.T

"J'AURAI TA PEAU LARA CROFT"

La démo de L'EXODE D'ABE c'est ici et pas ailleurs

UNIQUE !

8 DEMOS

MR DOMINO (JOUABLE)

HAUNTED MAZE (JO

L'EXODE D'ABE (JOUABLE)

CRASH BANDICOOT 3

MEDIEVIL (JOUABLE)

NINJA (JOUABLE)

THE UNHOLY WAR (JOUABLE)

SUB (JOUABLE)

T 6856 - 25 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 25 • NOVEMBRE 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 8

Il ne boit pas, il ne dragues pas, il ne cause pas, mais qu'est ce qu'il fume.

Spyro le dragon, sur PlayStation.

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

INSOMNIAC GAMES

TBWA SPYRO THE DRAGON TM ET © 1998 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. RETROUVEZ-NOUS SUR WWW.UNIVERSALSTUDIOS.COM. DÉVELOPPÉ PAR INSOMNIAC GAMES, INC.

feedback

L'hiver approche à grands pas mais vous restez serein. C'est bien. De notre côté, nous peaufinons le look new age de PlayStation Magazine, look qui ne vous a pas laissé indifférent. Sachez qu'il va évoluer au fil des mois, mais pas des saisons. La version définitive du magazine que vous tenez entre les mains, vous l'aurez en décembre. Ce sera notre cadeau de Noël, en plus du CD de démos dont les jeux Net-Yaroze soulèvent l'enthousiasme. Que du bon. L'ambiance est si porteuse que certains se lâchent. Une lectrice admet enfin aimer le gore et le sang qui gicle dans les jeux. Le pied. Plus globalement, ce qui se dégage de ce feedback est un sentiment d'attente sans angoisse. Comme si vous connaissiez déjà le titre que vous comptez vous procurer pour passer une Saint Sylvestre au chaud. Super bien.

Tout à fait Net, complètement Yaroze

Q *Je vous écris pour vous faire part de mes commentaires au sujet du jeu Net-Yaroze Psychon présent dans le CD de démos du numéro 23. Il est fabuleux ! Je me suis éclaté avec un pote à flinguer les petits E.T. Je tenais à féliciter celui qui l'a programmé en quatre semaines seulement. De nombreuses personnes s'interrogent sur l'utilité du Net-Yaroze. Bien que Psychon n'exploite pas pleinement les capacités de la PlayStation, les graphismes, la bande son et la maniabilité sont un bonheur. J'espère sincèrement que son concepteur a trouvé un emploi dans la profession.*

Alexandre Burgat de Nulle Part Ailleurs

Q *Allez-vous continuer d'inclure des jeux Net-Yaroze dans les CD de démos ? Car il existe des tas de bons - petits - jeux et je ne dois pas être le seul que cela fait marrer. Aidez-moi à trouver le chemin de la lumière, par pitié...*

Une âme égarée de Charenton (94)

«Je m'éclate sur un jeu Net-Yaroze»

R Douce mélodie pour les oreilles de ceux qui soutiennent le Net-Yaroze. Sarah Bennett, charmante Anglaise qui s'occupe du Net-Yaroze à l'échelon européen, sera satisfaite. Il faut savoir qu'avec la baisse du prix de cette console noire, de plus en plus de développeurs en herbe se lancent dans l'aventure de la programmation. En France, le phénomène reste anecdotique. Outre-Manche, il en va autrement. Sans parler du Japon. Nous ne le répéterons jamais assez : Sony Computer est en avance sur son époque. Bruno Bonnell (en coulisses), dont l'interview figure en fin de magazine, n'avoue-t-il pas lui-même que depuis l'arrivée de la PlayStation, c'est une nouvelle ère qui s'est ouverte ?

Messieurs les infirmiers...

Q *Tout mon entourage le sait et ne le cache pas : JE SUIS FOU. Moi, j'imagine des jeux qui parleraient tous le même langage informatique et utiliseraient un moteur de développement unique. Un monde où les éditeurs seraient tous des potes (à moi) et où il existerait une PlayStation 2 ultra performante. Pour ceux qui n'auraient rien pigé, imaginez Lara Croft et Duke Nukem réunis dans un seul soft... En train de se bastonner et plus si affinités. J'en rêve, alors «cochon qui s'en dédie» ???*

Olivier, un vieux de 32 ans

Il rêvait d'un autre monde

R Rassure-toi, tu n'es pas seul dans ce cas. Chez nous, c'est pathologique. Il ne se passe pas une semaine sans que l'un de nous pète un câble. Cela dit, heureusement que les développeurs se font concurrence, sans quoi, l'industrie n'aurait aucun avenir. Quant aux éditeurs potes, là encore, Bruno Bonnell, boss d'Infogrames Entertainment, a la réponse adéquate : «Chacun dans le milieu mène un combat. Cela n'empêche pas de tutoyer tout le monde.»

Prêchi, prêcha

Q *J'ai appris que la future console actuellement développée par Sony Computer serait équipée d'une carte accélératrice 3D et d'un lecteur de DVD-Rom. Suis-je dans le vrai ?*

Nicolas Mathieu de Conflans (78)

Nous ne savons RIEN concernant la PlayStation 2

R NON, tu n'es pas dans le vrai ! Peut-être... Nul ne sait à quoi ressemblera l'architecture de la future console de Sony. D'aucuns pressentent qu'elle aura des affinités avec (la) Dreamcast de Sega. Or, cette console ne dispose pas d'un lecteur de DVD-Rom. Les jeux Dreamcast sont gravés sur des CD haute densité d'une capacité de 1 giga octets... Mais tu as raison de prêcher le faux pour savoir le vrai.

T'as le look, coco

Quelle bonne idée d'avoir pensé à relooker PlayStation Magazine ? Toutefois, je ne suis pas entièrement satisfait de la nouvelle mouture. Le feedback a, notamment, perdu ses couleurs. Le jaune, le noir et le blanc me rappellent un écran de Game Boy. De plus, il est moins facile de se répérer et de différencier questions et réponses. (...) Ensuite, je tiens à évoquer l'emplacement des notes, situées en bas de page. Pourquoi ne pas les remettre là où elles se trouvaient initialement ? Trop de magazines de jeu enferment notes et remarques en bas de page ou sur le côté. Vous devriez vous démarquer. Bravo, en revanche, pour les indications de prix et le comparatif. C'est génial. (...) Enfin, pourquoi ne créez-vous pas une rubrique consacrée aux goodies (je suis fana des produits dérivés consacrés à Resident Evil) ?

La formule ira en s'améliorant

Certains concurrents partent du principe qu'il ne faut pas changer une formule qui marche. Nous, c'est l'inverse. Les rédacteurs d'ici (les patients dont s'occupent quotidiennement deux médecins qualifiés, devrait-on dire) s'éclatent tellement, qu'ils se sont décidés brutalement en faveur d'un relookage du magazine... Pour le meilleur. Le précédent numéro constitue un premier essai. Nous savions très tôt qu'il comporterait des erreurs. Les couleurs allouées au feedback en sont peut-être une. Nous avons discuté de cette rubrique avec les maquettistes (nos charmants amis qui triment pour que tout soit zoli) et convenu de l'améliorer. Le logo est désormais modifié et la différence entre questions et réponses est plus marquée. L'emplacement de la notation, en revanche, ne devrait pas changer. C'est un parti pris. Les disposer en bas de page rend l'ensemble plus lisible, plus harmonieux, au risque de rentrer dans un certain conformisme. Quant à la création de nouvelles rubriques, nous n'y sommes pas du tout opposés. Malheureusement, lancer une rubrique consacrée au merchandising paraît peu probable dans la mesure où la majorité des produits ne sont accessibles que via les magasins d'import. Notre vocation n'est pas de faire saliver ceux qui n'y auraient pas accès...

NIDKHAT'z mania

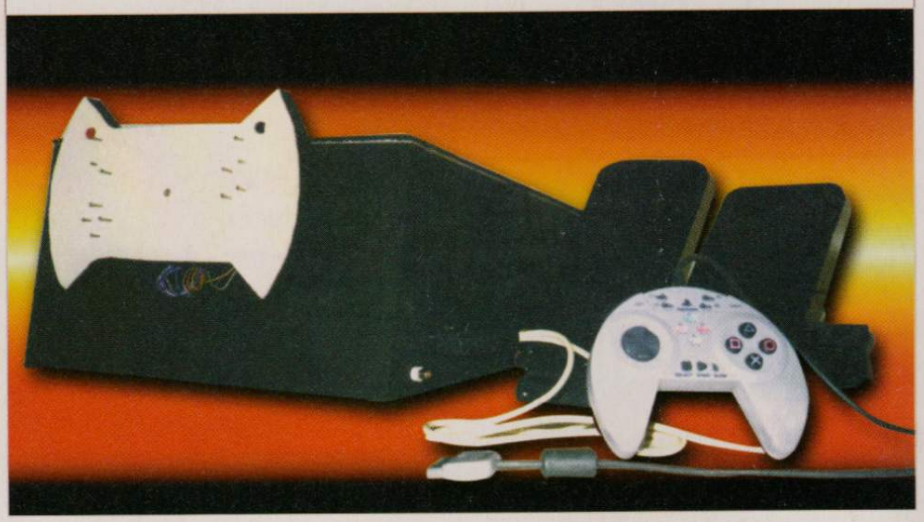
Je tenais à présenter au monde entier (si, si !) ma dernière invention par le biais de mon magazine préféré : le NIDKHAT'z (nom original, non ?). Il s'agit du premier volant en bois, clous et ressorts pour PlayStation. Certes, j'ai opté pour du numérique et non pour de l'analogique, mais cet accessoire s'avère très agréable pour des jeux comme Rage Racer. Les pédales également. J'ai relié le tout à la console en soudant des fils dans une manette. Vous ne me croyez pas ? Mes amis aussi se moquaient de moi, au début, mais lorsque l'œuvre fut terminée (mouais !), ils reconnurent tous mon génie. Publiez-moi et je vous communiquerai les plans une prochaine fois. C'est très simple à concevoir !

Nidal Khater, l'inventeur fou d'Antibes (06)

Quand les lecteurs s'y mettent

Quel nom étrange ! Merci pour la photo, au passage. Elle prouve que tu ne racontes pas n'importe quoi. Créer un accessoire délirant à partir d'un morceau de bois... Why not ? Probablement que si Léonard de Vinci était encore de ce monde, il applaudirait et des larmes lui couleraient sur les joues. Malheureusement pour toi, nous ne sommes pas ses descendants... Nous saluons l'exploit, mais les larmes viendront le jour où tu nous enverras les plans.

NB : Un petit conseil. Si tu ne désires pas que quelqu'un (un ami proche) te pique l'idée, dépêche-toi de faire breveter ton invention !



Entre vous et nous, c'est une histoire de sous

Adulant les Tomb Raider-like et autres jeux d'action/aventure, je constate avec une joie non feinte que d'autres éditeurs ont envahi le créneau. Metal Gear Solid, Soul Reaver, O.D.T... Nous n'allons pas nous ennuyer dans les semaines qui viennent. Justement, je trouve regrettable que ces jeux débarquent tous plus ou moins simultanément. A tel point que les mois suivants, nous n'avions plus rien à nous mettre sous le paddle. Je vote pour un étalement des arrivées dans les rayons ! Une année se compose de douze mois, non ?

Patrice Lechtanski, 31 ans, de Sochaux (25)

D'autre part, vous semblez beaucoup apprécier la génération de filles-joueuses. Vive les filles, elles sont fabuleuses, encore plus une manette entre les mains ! Vous publiez souvent leur courrier car il est vrai qu'elles ont, pour la plupart, de très bonnes idées et pas mal d'imagination. Elles sont également plus romantiques lorsqu'elles évoquent le personnage de Crash que les mecs, c'est certain... Voici ma question : dès lors, pourquoi tous les testeurs de PlayStation Magazine sont-ils des mecs ?

Parce que... euh... Ecoute, certains matins, nous ne sommes pas sûrs qu'il s'agisse véritablement de mecs... Deux ou trois testeurs ont des comportements très ambigus. C'est ce qui fait, sans doute, leur force. Car une fois face à un jeu, ils se mettent dans la peau de n'importe quel joueur, masculin ou féminin... Nous apprécierions grandement avoir une nana dans l'équipe. Ce n'est pas le cas, pour le moment. Rien ne vous empêche (c'est une invitation à nous écrire où je ne m'y connais pas), mesdames, mesdemoiselles, de postuler.

Pour un étalement des sorties dans le temps

Nous te comprenons, frère Patrice. Nous-mêmes, lorsque les fêtes de fin d'année approchent, ne savons plus où donner de la tête. Il y a trop de bons jeux ! Le consommateur doit se trouver bien désemparé face aux rayons... En revanche, nous ne sommes pas tout à fait d'accord lorsque tu affirmes qu'après la bataille ne subsistent que des restes sans intérêt. Preuve s'il en fallait, Metal Gear Solid sortira en février prochain. D'autre part, chaque année, depuis la commercialisation de la PlayStation, Sony Computer balance un hit courant juin. Souviens-toi de GT ! Le jeu est en passe de battre tous les records de vente, et il n'est pas sorti un 24 décembre. Mieux vaut jouer la modération, par conséquent.

"PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1990-8 Psygnosis Ltd.
TOUS DROITS RESERVES . VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.

SORTIE FIN NOVEMBRE 98

Psybadek

IL VA FALLOIR S'ACCROCHER...
LA PLATE-FORME 3D
DÉPOUSSIÉRÉE PAR L'ÉQUIPE DE
WIPEOUT, FORCÉMENT ÇA BOUGE UN PEU.

Le gore se conjugue aussi au féminin

Q *J'en ai assez de lire et d'entendre dire par vous, les mecs, que les filles ne sont bonnes qu'à adorer Pocket Fighter. J'aime Tekken, Resident Evil, Nightmare Creatures et Duke Nukem. Vive le gore ! Comme si les filles ne pouvaient pas jouer aux jeux gorgés de sang... Révoltons-nous ! Petite question au passage : qu'est-ce qu'un shoot them up ?*

Lucie appelée aussi Lucie Evil, rescapée de Nightmare Creatures de Villeneuve (51, Pastis !)

Les nanas aiment les jeux de baston

R Une suffragette des temps modernes, cool ! Du sang, des tripes et des crachats, voici pour toi ! Si tu as apprécié tous les jeux auxquels tu fais référence, Metal Gear Solid et Legacy of Kain 2 : Soul Reaver devraient t'envoyer au septième ciel... Pour ton info, un shoot them up est un jeu de tirs. Rayden Project est un shoot them up de même que et Invasion.

Rêvons un peu !

Q *Grand passionné de planche à voile, je vous écris afin que vous fassiez suivre cette lettre auprès d'une équipe de développement. J'aimerais les voir concevoir une simulation de planche à voile sur PlayStation, persuadé que cela ferait fureur.*

Steve le funboardeur de Voiron (38)

■ *Pourquoi aucun éditeur/développeur n'a encore eu la fabuleuse idée de réaliser un jeu dans le genre de FFVII adapté de la série animée des Chevaliers du Zodiaque ? D'autant plus que de multiples scénarios seraient envisageables...*

Yannick Trepier de Fortschwimr (68)

Pas de chevalier sur une planche à voile

R Cela faisait un bail que je n'avais pas reçu de telles requêtes ! Habituellement, les esclaves - les miens, sous mes ordres - que je force à dépouiller le courrier chaque mois ont droit à des questions plus sympathiques. Du style : «A quand une simulation de lancer de billes ?» ou encore : «Enfant, je jouais à la «tapette» avec des cartes Panini en cours de récré et j'aurais aimé que Sony Computer Japon se penche sur un concept de jeu s'en approchant.» Les idées les plus délirantes ne manquent pas côté lecteurs... Nous adorons cela, sans pourtant pouvoir satisfaire quiconque. Une simulation de planche à voile et une adaptation sous forme de RPG des aventures de Saint Seya... Non, rien n'a été annoncé. Sachez que si vous êtes réellement fan de la série autrefois diffusée en France, un jeu existe sur Nes. Il vaut ce qu'il vaut.

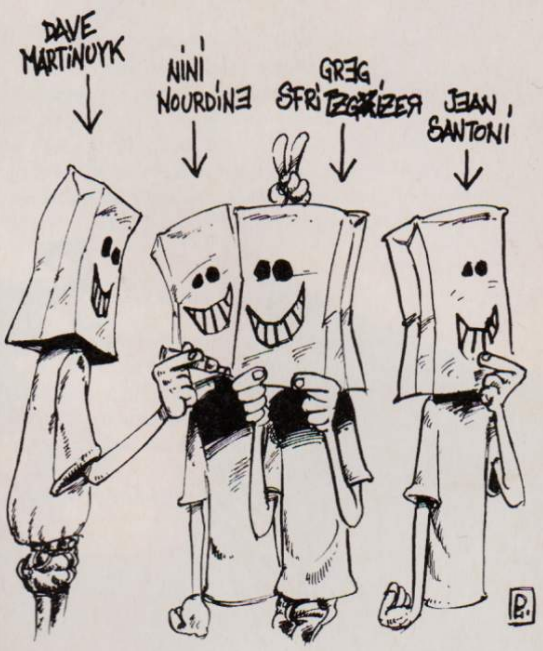
La rédaction sur le Net

Vous pouvez aussi nous joindre via mail. Pour cela, envoyez votre courrier à :
redplay@club-internet.fr / rédaction
morisse@club-internet.fr / rédacteur en chef
trazom@club-internet.fr / rédacteur en chef adjoint
plugin@imaginet.fr / Dave Martinyuk
rahaan@club-internet.fr / Grégory Szriftgiser

Qui suis-je, d'où viens-je ?

Q *Pourriez-vous me faire parvenir une photo dédicacée de votre équipe de joyeux testeurs ?*

Anthony de Rouen (76)



Notre passion : les jeux vidéo (et la bière)

R Bizarre quand même que vous soyez aussi nombreux à demander de nos nouvelles. Lecteurs et lectrices cherchent souvent à savoir à quoi nous ressemblons et ce que nous faisons de nos journées. NOUS JOUONS AUX JEUX VIDÉO, NUIT ET JOUR. Une passion qui nous prend aux tripes la porte d'entrée de la rédaction à peine franchie... Quant à la photo dédicacée, la voici un peu arrangée à la sauce PiXX.

Hum ! Noël approche, cela se sent. L'encre de vos stylos à plume dégage une odeur très particulière. Une odeur de fête. Non, ça ne sent pas le sapin ! Certains se laissent aller à raison. Leur esprit s'envole vers des horizons éloignés... Ils imaginent qu'une équipe de Capcom est en train de bûcher sur Resident Evil 3 pendant qu'une autre chez Namco travaille sur Tekken 4. Vous n'en avez pas assez des suites, soit dit en passant ? Ce que nous savons, c'est que ces développeurs ont annoncé, à demi-mots parfois, l'arrivée de ces titres sur Dreamcast. Non, vous ne rêvez pas ! Resident Evil : Code Veronica est prévu sur une console concurrente. Cela dit, ce Resident-là pourrait en fait être un 4e, le n°3 devant paraître sur PlayStation. Quant à Namco, un représentant a déclaré de façon officielle, début octobre, que des accords avaient été signés avec Sega... Rien qui empêche monsieur Sony Computer de dormir sur ses deux oreilles (reportez-vous à l'interview de Georges Fornay, dirigeant de Sony Computer Entertainment en France, dans ce numéro). Entre les lignes : «Qu'ils développent sur Dreamcast ! Ça n'empêchera nullement la PlayStation de faire un carton à Noël...» Ne pas oublier également que, si Namco et Capcom ont rejoint le camp adverse, ils n'en restent pas moins des partenaires privilégiés de Sony. Que réserve l'avenir ? La question vaut toujours le coup d'être posée. Pour l'heure, voici une ébauche de réponse.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
ALIEN : RESURRECTION	FOX INTERACTIVE	OUI	1ER TRIMESTRE 99
GTI CLUB	KONAMI	NON	
METAL GEAR SOLID	KONAMI	OUI	FÉVRIER 99
OVERBLOOD 2		NON	
PARASITE EVE	SQUARESOFT	PAS EN FRANCE	
QUAKE 2	ACTIVISION	OUI	2ND TRIMESTRE 99
SILENT HILL	KONAMI	OUI	2ND TRIMESTRE 99
TENCHU	ACTIVISION	OUI	DISPONIBLE
UEFA SOCCER	INFOGRAMES	OUI	2ND TRIMESTRE 99
V-RALLY 2	INFOGRAMES	OUI	3E TRIMESTRE 99
WING COMMANDER V	ELECTRONIC ARTS	NON	
X-FILES	FOX INTERACTIVE	OUI	PRINTEMPS 99

POUR TOI C'EST UN CAUCHEMAR, POUR LUI C'EST UN RITUEL !

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
36 15 EIDOS *
www.eidos-france.fr
* 2,23 F/minute

Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Akuji the Heartless sont des marques déposées par Crystal Dynamics. © 1998 Crystal Dynamics. Tous droits réservés.

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

JESTER INTERACTIVE

Codemasters

Enfin une révolution sur PlayStation

MUSIC

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

Bientôt disponible

éditorial

Surprenez-moi ! Cette devise prêtée à un grand homme du show business ne devrait-elle pas devenir le cri de ralliement des joueurs ? Au milieu des innombrables courses automobiles, de la foultitude de simulations de sports et de la pléthore de Tomb Raider, le jeu vidéo, comme à bout de souffle, tourne en rond. Les artistes le confiaient le mois dernier : le business pousse les créatifs à minimiser les risques, à exploiter le filon des genres porteurs. La faute à qui ? Aux joueurs tout d'abord, qui ne cherchent que rarement à sortir des sentiers battus. Aux éditeurs ensuite, qui ne prennent que rarement des risques, impératifs financiers obligent. Restent certains développeurs dont le talent autorise quelques facéties. Oddworld (L'Exode d'Abe), Enix (Bust a Groove), Hideo Kojima (Metal Gear Solid) ou Codemasters (Music), prouvent qu'il suffit d'être doué, imaginatif pour fasciner, enthousiasmer, en un mot, surprendre. Aux autres de suivre la voie ainsi ouverte.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 44 89 41 16.
Promevente : 01 41 34 95 87.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, Edouard Duchamp, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Alain Langlois
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Catherine Branchut, Sonia Caron, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur P. XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Thomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture O.D.T © Psygnosis
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.
Un encart jeté au format carte postale figure dans les magazines mis en vente.

REMERCIEMENTS

A Fleur Breteau pour ses miracles, Bruno Bonnell pour sa disponibilité, Infogrames pour son efficacité, Benoîte Lavie pour sa rapidité et Franck Sébastien pour son temps.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

Les méchants petits hommes verts sont là ÉCRASEZ-LES !

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Codeaux
*2,23 Fr/mn

www.xanaweb.com

Horrrreuuurrr, les martiens nous envahissent à bord de leurs soucoupes... et dans ce jeu délirant s'inspirant des films de science-fiction des années 50, un héros sauvera notre planète : vous ! A bord de votre vaisseau, vous partirez en mission dans de somptueux décors (Washington, la Lune, Mars...), shooterez l'ennemi lors de combats criants de vérité (60 images/seconde !) et élaborerez une stratégie pour défendre la population. Alors "Feu", les petits hommes verts vont en voir de toutes les couleurs !

KING of JUNGLE

PlayStation

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°25 novembre 199

16 CASTINGS

Notre coup de coeur du mois : Bust a Groove ! De son côté, Georges Fornay, PDG de Sony Computer France, vous dévoile la stratégie PlayStation pour 1999.

76 PORTRAIT

Street Fighter, un nom mythique pour toute une génération de joueurs. L'histoire de cette saga monumentale en 10 pages. Bonne lecture.

90 MAKING OF

Dungeon Keeper sera-t-il un jeu événement ? Après avoir enthousiasmé les joueurs PC, DK arrive sur PlayStation. Chez Bullfrog, on ne chôme pas.

100 TRAVELLINGS

La star du mois s'appelle Abe. Une fois encore, la créature d'Oddworld prouve que le talent existe et que, combiné à un rien de génie, il suffit à créer l'événement.

144 EN COULISSES

Leader européen de l'édition de jeux, Infogrames affiche de grandes ambitions. Bruno Bonnell, créateur de cette société française hors du commun, s'explique.

TRAVELLINGS

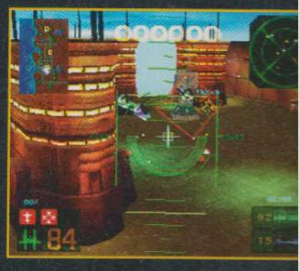
Breath of Fire III	132	Ninja	130
Colony Wars Vengeance	112	O.D.T.	106
Duke Nukem Time to Kill	126	Spyro the Dragon	116
L'Exode d'Abe	100	Tenchu	124
Formula One '98	128	Unholy War	136
Legend	138	Yannick Noah AST '99	122
Megaman Legends	134		

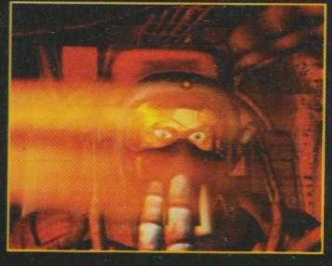
148 VERSIONS LONGUES

Seulement 4 pages ce mois-ci, actualité oblige, mais le Hors Série arrive...

INVASION

UN ALLER SIMPLE POUR L'ENFER





PlayStation®

MICROÏDS

HTTP://WWW.MICROIDS.CO

PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1998. MICROIDS

TOCA 2
TOURING CARS™

PlayStation

PC CD ROM
Win 95&98

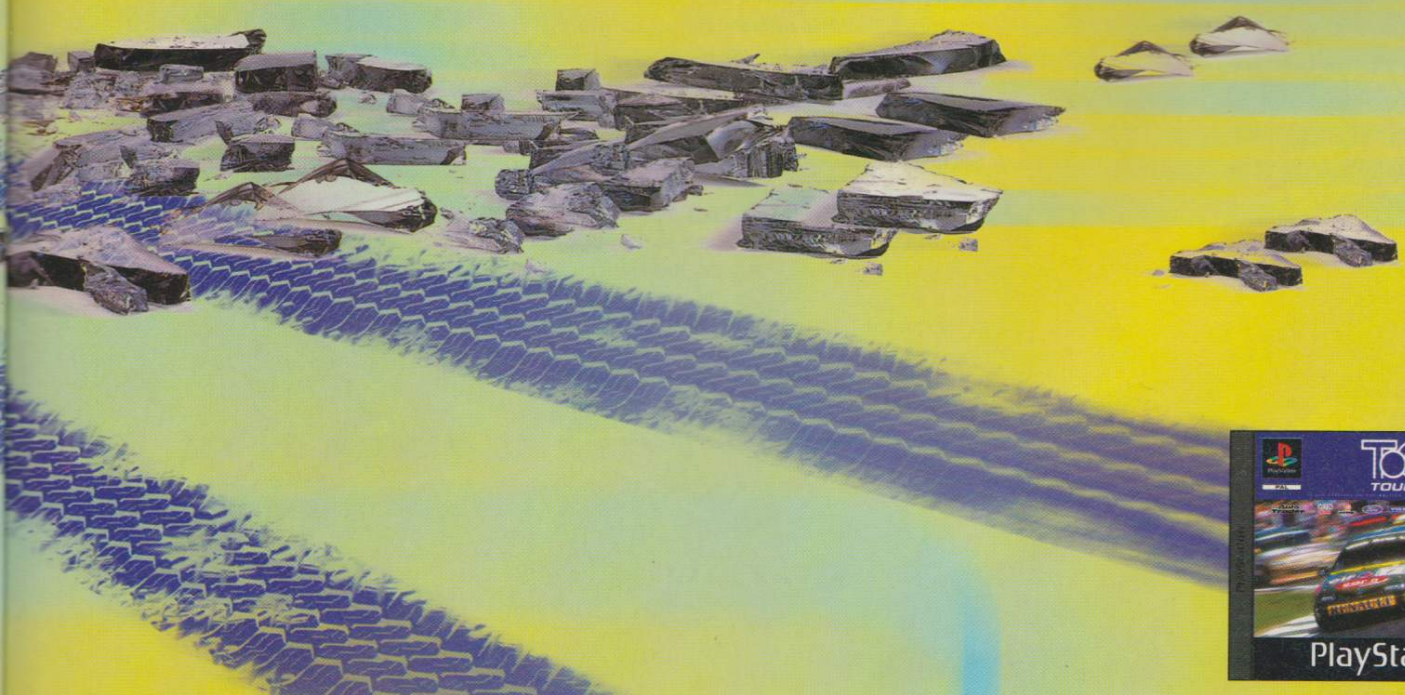
DEUX FOIS PLUS ...

Codemasters®

DEUX FOIS PLUS REALISTE

DEUX FOIS PLUS DE SENSATIONS

DEUX FOIS PLUS DE CRASHS



Bientôt disponible sur PlayStation et PC CD-ROM

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship,TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

Par Edouard Duchamp

ATTENTION JEU GENIAL !

BUST A GROOVE

DEVENIR ROI DE LA NUIT

Editeur : Enix - Disponibilité : novembre 98

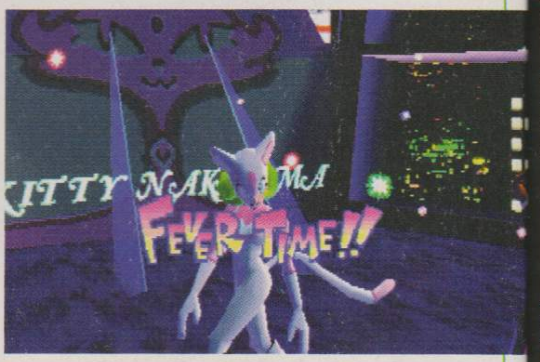
Après Parappa the Rapper, la PlayStation récidive. Notre coup de coeur du mois, un titre vraiment à part, disponible dès maintenant. Juste indispensable.

Dance, new jack, disco, euro beat, rap, voilà des genres de musique qui ont, au moins, un point commun : ils font danser les foules. Musiques étudiées pour faire évoluer les corps, elles font désormais évoluer les personnages 3D du nouveau jeu révolutionnaire d'Enix, à savoir Bust a Groove. Comme Parappa the Rapper, sorti l'an dernier, Bust a Groove est un jeu original qui propose une interaction avec la musique et qui demande également un sacré sens du rythme. Le but du jeu est très simple : il suffit de bouger et de gagner des concours de danse contre des adversaires possédant tous un style différent. Chaque musique appartient à l'un des genres cités plus haut et possède une rythmique qu'on peut décomposer en quatre temps. A chaque mesure, le joueur devra réaliser les mouvements indiqués à l'écran dans les trois premiers temps et valider la manoeuvre au quatrième temps avec la touche ○ ou ✕. Difficile donc de ne pas accrocher, même si le titre sera vendu à 349 frs.

Lorsque vous exécutez une chorégraphie spectaculaire, les caméras sont braquées sur vous.

STAYING ALIVE !

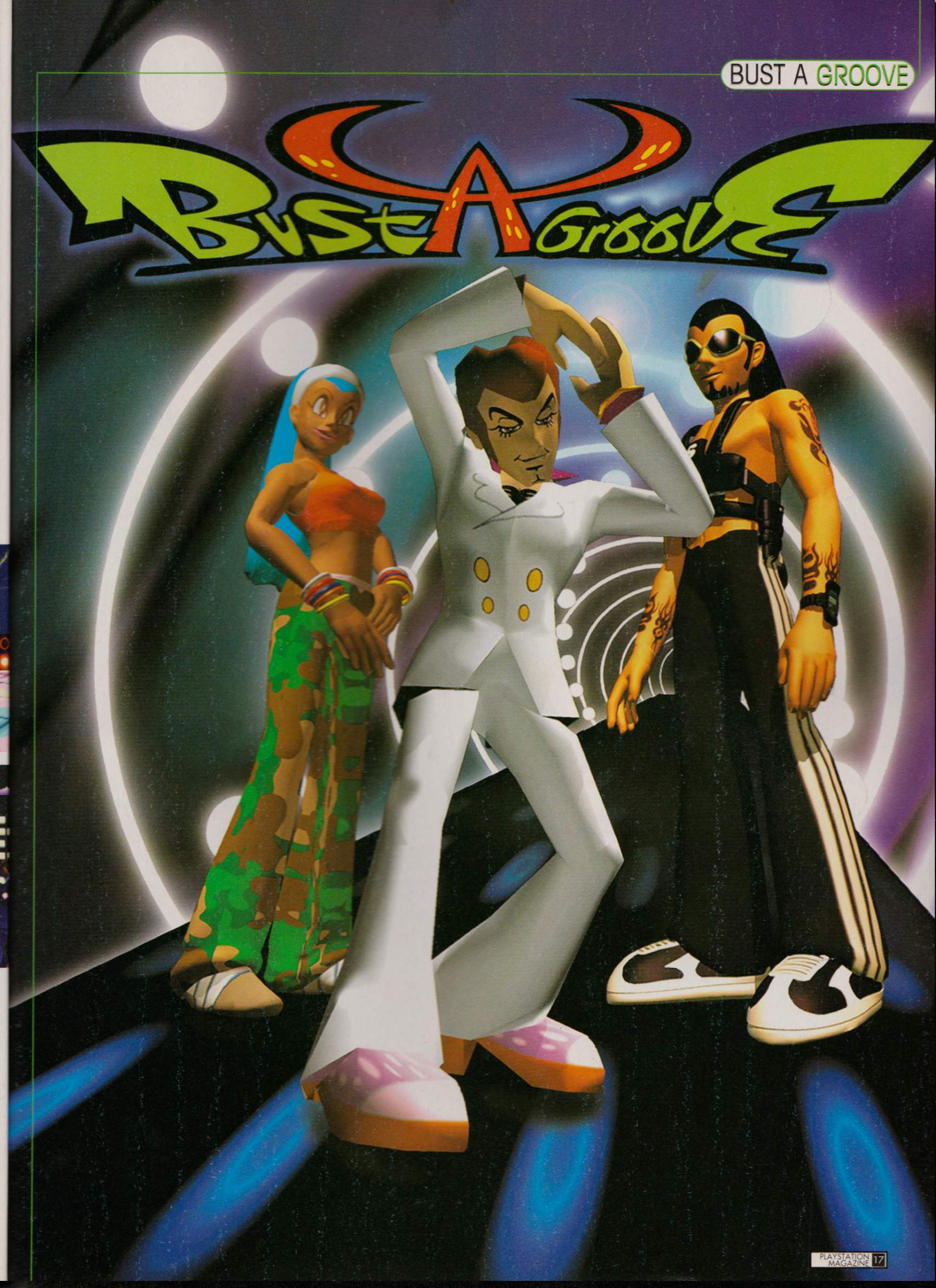
Chaque personnage, parmi les 8 disponibles, propose un style de danse différent. Hiro, le survivant des années 70, danse comme un Travolta sorti du sommeil après 20 ans de coma. Hamm, le smurfeur obèse, prouve que, tout en ne voyant pas ses pieds, il est possible de se déplacer avec classe et souplesse. Kelly, la jeune allumeuse est déguisée en bébé. Strike, le Village People version gangster, danse le rap avec son futal Adidas et son holster. Heat, pur breaker avec combi et bonnet, ondule comme une anguille. Shorty, la petite soeur en salopette, moonwalke à mort. Frida, la mignonne réunionnaise, bouge comme une sirène (notre favorite, et de loin !). Gas-O, le pompier techno, enchaîne les pas super rapidement. Pinky, la panthère noire du Bronx, possède le corps le plus Funky de la création. Et Kitty-N, la bombe atomique déguisée en cyber chatte, est la reine des nuits parisiennes avec ses poses sensuelles et hyper fluides. Tous devront jouter dans d'improbables concours de danse, avant le combat final face à Robo-Z, une créature de 20 mètres de hauteur, qui smurfe entre les immeubles. Scène surréaliste, apothéose d'un chef-d'oeuvre d'originalité et de jouabilité. Bust a Groove est un soft à part, pas seulement dans son concept mais aussi dans la logithèque des testeurs de PlayStation Magazine. Notre chouchou du mois, trop à part pour être testé de façon traditionnelle.



Enix roi du jeu de rôles

Editeur renommé au Japon, Enix est à l'origine de ce jeu de danse. Pourtant sa spécialité ce sont les jeux de rôles, avec Dragon Quest, seule saga de jeux qui peut prétendre s'être mieux vendue que Final Fantasy. En cherchant à faire original, Enix parvient à réaliser un chef-d'oeuvre. Pour une première, on peut dire que c'est une réussite. On attend la suite avec impatience !

Dans ce jeu, les effets de lumière ont été particulièrement bien étudiés.


Bust A Groove

Par Vladimir Sebansky

Dans le milieu depuis plus de 15 ans, et à la tête de Sony Computer France depuis le lancement de la PlayStation, Georges Fornay est encore très excité par l'avenir de la machine. Il a répondu à toutes nos questions et dévoile les grandes directions que devrait prendre la console Sony l'année prochaine. Que deviendra donc la PlayStation en 1999 ?

SONY RACONTE

LA PLAYSTATION EN 1999

Photos Patrick Sordoillet

Georges Fornay : Dans le monde, nous en sommes à près de 40 millions de PlayStation vendues. Rien qu'en France on a atteint les deux millions de consoles à la fin du mois de septembre, et on espère atteindre les 3 millions fin décembre ou dans le pire des cas, à la fin de l'année fiscale, en mars 99. Ce qui voudrait dire : près de 60 millions de PlayStation vendues dans le monde, la France représentant à peu près 5 % du marché. La PlayStation domine au Japon. Aux Etats-Unis c'est un peu plus équilibré avec Nintendo bien qu'elle se place devant. En Europe la PlayStation domine très sérieusement la concurrence. En Allemagne ça se tient un peu plus, mais elle est quand même significativement devant Nintendo.

Playstation Magazine : Le cap du premier million avait été passé en septembre dernier, on s'en souvient. Vous espérez donc vendre encore un million de PlayStation en 4 fois moins de temps, en 3 mois. Qu'est ce qui justifie encore aujourd'hui, selon vous, l'attrait pour la PlayStation ?

G. F. : Evidemment quand on regarde ça en tant que spécialiste du jeu vidéo, la console à 3 ou 4 ans, elle commence à vieillir… Mais on estime à 5 millions le potentiel d'acheteurs en France, et ça fait encore beaucoup de gens qui ne connaissent pas aussi bien le jeu que les spécialistes. Ce qui compte, c'est la dynamique, c'est d'être capable de sortir des jeux intéressants et de qualité. La meilleure preuve c'est qu'au bout de trois ans on a été capable de sortir un jeu qui montrait qu'il y avait encore une courbe d'apprentissage de la part des développeurs, c'est Gran Turismo, créé avec le nouveau kit de développement. Ça veut dire qu'après trois ans on se montre encore capable de surprendre les joueurs avec la plate-forme telle qu'elle est aujourd'hui. La PlayStation I est loin d'être obsolète, loin d'être morte au contraire. Le succès de la machine ? C'est le bouche à oreille, c'est le fait qu'on aura dépensé, si on inclut cette année, plus de 400 millions de francs en publicité sur trois ans. Et ça paye. C'est une espèce d'effet boule de neige, au début c'est difficile et après c'est l'avalanche.

P.M. : Est-ce qu'il est possible pour un constructeur comme Sony de baisser encore le prix, dans quelques mois, l'année prochaine ?

G. F. : La marge de manœuvre est de plus en plus restreinte maintenant. Si on peut baisser de 20 francs cela ne nous intéresse pas, il faut descendre sous des barrières psychologiques. Les progrès de productivité on les passe tout de suite aux clients. On sait très bien que quand quelqu'un achète une PlayStation il va acheter 5 jeux, en moyenne. Ce qui est le double de la moyenne Nintendo, qui n'est même pas à 2.5. Approximativement nous faisons donc 1500 francs de chiffre d'affaires, en moyenne. C'est cela qui nous intéresse. Dès qu'on vend une machine nous ne cherchons pas à gagner 600 ou 800 francs : on sait qu'on a 1500 francs de chiffre d'affaires. Je pense qu'un jour ou l'autre, en fin de vie, la PlayStation sera à moins de 500 francs.

Sur la photo : autour de Georges Fornay (en bas) et de gauche à droite: Fleur Breteau, Frédéric Dumas, Nathalie Bacquin et Richard Brunois, le fer de lance de Sony C.E. France. Les acteurs principaux de la réussite de la PlayStation en France.

P.M. : Est-ce que vous avez l'intention de baisser le prix des jeux ?

G. F. : Nous avons introduit l'an dernier les jeux à moins de 300 francs, et la collection Platinum à 149 francs qui, avouez-le, propose un catalogue très élitiste. L'année prochaine nous allons élargir la collection Platinum, sans faire n'importe quoi. Plus large mais toujours qualitative et sélective. Sinon, l'année prochaine, les jeux qui auraient plutôt été vendus 400 francs cette année (GT, Tekken…) sortiront à 350 francs. Il n'y aura plus de jeu au-dessus des 350 francs. Même si le parc de consoles est de plus en plus important, et donc les ventes potentielles de jeux également, les jeux ne peuvent guère baisser beaucoup plus. Le problème c'est la prise de risques et les coûts de marketing qui sont de plus en plus importants. On n'est plus dans l'industrie du jeu vidéo, la PlayStation s'est positionnée sur les jeunes adultes. On fait maintenant partie du marché du divertissement. Le jeu vidéo se compare actuellement au cinéma, à la musique, à la cassette vidéo. L'activité PlayStation représente à peu près 3 milliards de francs, si l'on ajoute les vente de consoles, les jeux et les accessoires. Pour Sony, l'activité de la musique représente 2 milliards de francs. On est dans la même logique. Et Sony Computer, dans le groupe Sony, c'est 11 % du chiffre d'affaire, et c'est 22 % du résultat. C'est l'activité qui compte le plus, prise en tant que telle.

P.M. : Si Gran Turismo a surpris les joueurs cette année, quels titres devraient nous surprendre l'année prochaine ? Est-ce que c'est encore possible d'aller plus loin ?

G. F. : Quand on voit ce qui se prépare, je pense que oui. Il y aura un Gran Turismo 2 qui vous surprendra encore. On a vu quelques images, et quand on voit la qualité du graphisme, cela prouve que la machine possède encore des ressources. Le jeu vidéo a fait beaucoup de progrès, mais quand on regarde une course à la télé : on n'y est pas encore. J'ai vu également des images d'un nouveau jeu de foot développé par Sony Computer Europe, et ça nous surprend. Et pourtant on en voit beaucoup des jeux de foot ! Dans le domaine de la course de voitures il y a un avant et un après Gran Turismo, eh bien là ce jeu de foot devrait faire la même chose dans son domaine. Les développeurs utilisent le nouveau kit de développement, on peut donc prévoir une vague de jeux de meilleure qualité l'année prochaine.

P.M. : Ce nouveau kit de développement est en place depuis longtemps ?

G. F. : Le premier jeu développé avec ce nouveau kit c'est Gran Turismo. Maintenant tous les jeux sont développés avec ce nouveau programme qui permet d'optimiser le développement et de détecter les insuffisances d'un jeu de manière beaucoup plus rapide.

P.M. : L'année prochaine les jeux devraient donc être meilleurs techniquement parlant. Plus rapides, plus fluides…

G. F. : Tous les critères de base, la rapidité, la fluidité. On verra encore un net progrès de qualité des jeux l'année prochaine.

P.M. : Hormis Gran Turismo 2 dont vous venez de parler, et ce fameux jeu de foot made in Sony, quels sont les jeux phares qu'on peut attendre l'année prochaine ?

G. F. : Il y aura un nouveau Ridge Racer, le 4, à propos duquel nous avons les meilleurs échos. Il semblerait que Namco veuille égaler la qualité de développement de Gran Turismo, ça crée donc une émulation entre développeurs qui est intéressante. Le jeu de foot dont j'ai parlé, s'appelle pour l'instant This is Football, le titre est encore provisoire. Surtout chez nous, puisque nous sommes partenaires de l'équipe de France, qu'on utilisera pour la jaquette, les visuels et la promo. Probablement Moto Racer 3. Moto Racer 1 est d'ailleurs la septième meilleure vente en France de l'histoire des jeux PlayStation. Il y aura aussi Bug's Life, le jeu Disney, qui devrait sortir en février prochain. Voilà, ces cinq titres pour moi se vendront certainement à plus de 200 000 exemplaires.

«LA PLAYSTATION EST LOIN D'ETRE OBSOLETE»

P.M. : Côté hardware, peut-on attendre des nouveautés intéressantes l'année prochaine ?

G. F. : La principale nouveauté sera le PDA, le Personal Digital Assistant, qui arrivera sur le marché dans le courant de l'année prochaine. C'est un accessoire fun, qui permet par exemple de s'envoyer des messages si vous êtes à deux ou trois mètres d'un autre porteur de PDA. Il permet de stocker ses scores et de les emmener à droite à gauche. Il devrait coûter moins de 200 francs. C'est un super accessoire, pas une PlayStation portable. C'est la seule nouveauté hardware majeure, on peut attendre quelques améliorations techniques pour les joypads, le Dual-Shock, mais pas plus.

P.M. : Pas de tentation de faire entrer la PlayStation sur le réseau, sur Internet ? Pas de jeux multi-joueurs comme on le voit de plus en plus souvent sur compatibles PC, avec un modem par exemple ?

G. F. : Non. Nous pensons que tout cela n'est pas encore bien mâture. Au niveau technologique, Internet n'est tout de même pas ce qu'il y a de plus rapide. Mais, dans le futur, il n'y a pas de doute là-

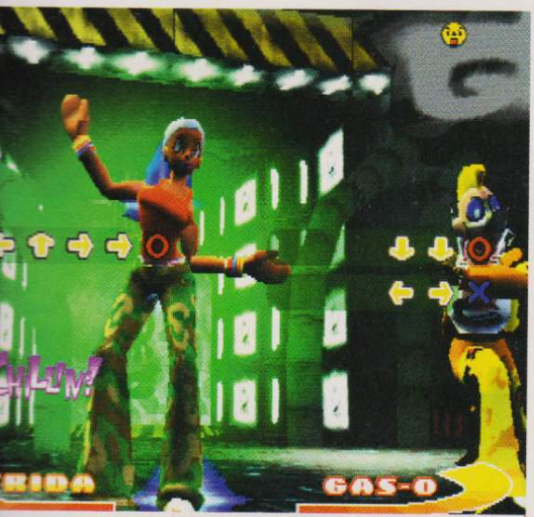
Ridge Racer 4, prévu pour l'année prochaine devrait ravir les amateur d'arcade.

«ON N'EST PLUS DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO, ON FAIT PARTIE DU MARCHE DU DIVERTISSEMENT»

dessus, nous considérons le phénomène Internet comme inévitable. Il est probable que la future génération de PlayStation soit connectable sur Internet. Mais à court terme non.

P.M. : Voilà pour les côtés positifs et les perspectives enjouées. Si vous aviez une autocritique à faire, dans quels domaines pensez-vous que Sony et la PlayStation doivent progresser l'année prochaine?

G. F. : La cible féminine. On pense qu'il y a potentiellement 5 millions de machines à installer en France, Si on arrivait à toucher les femmes cela



Bust a grove ou comment créer un concept fun capable de toucher les filles !

doublerait automatiquement. On essaie de tâter le marché, l'an dernier avec Parappa the Rapper, avec Spice World, là on a Bust a Groove. Mais c'est vrai que pour la cible féminine on n'a pas encore trouvé la clé magique pour ouvrir la porte de ce marché. On cherche encore. Peut-être qu'on court après quelque chose qui est impossible, il y a plein d'autres domaines où les produits sont à prédominance masculine. C'est vrai que là on a encore un peu de mal.

P.M. : Aujourd'hui quelle est la proportion homme/femme chez les joueurs/joueuses PlayStation ?

G. F. : En moyenne on a 8 % de femmes dans notre clientèle, selon les jeux on arrive à doubler, mais ce n'est pas encore 50 % comme on aimerait que ce soit. Cela reste très marginal.

P.M. : D'autres améliorations en tête...

G. F. : Elargir notre public. Notre cœur de cible reste les 18-25 ans, on aimerait étoffer cela vers les plus jeunes maintenant. On y vient, mais il nous manque peut-être encore d'autres Spyro, Crash Bandicoot, Croc ou Rayman. Et au-delà de 25 ans, en France, en dehors du jeu pur il nous faut des titres à contenu plus culturel, dans l'esprit de ce qu'on a fait avec Versailles. On porte par exemple Atlantis et Egypte sur PlayStation. Versailles s'est tout de même vendu à 30 000 exemplaires. Cela prouve qu'il y a une clientèle qui attend ce genre de titres sur PlayStation. Il ne s'agit pas de dé-positionner la machine et d'en faire un CDI ou une machine à tout faire. La PlayStation reste une machine de jeu où l'on cherche le top du jeu, mais cela n'empêche pas d'aller se placer sur des marchés de niche sur lesquels il y a une clientèle et qu'on doit satisfaire si l'on veut que la machine soit universelle et pour tout le monde.

P.M. : Les dates de sorties françaises ou européennes, sont trop décalées par rapport au sorties japonaises, les jeux arrivent trop tard (près de 12 mois d'attente pour Tekken 3). Pensez-vous corriger ce problème l'année prochaine ?

G. F. : C'est ce que nous souhaitons tout le temps. Malheureusement les contraintes diverses des sociétés étrangères, politiques ou économiques font que ce n'est pas toujours possible. C'est vrai que sur Tekken 3 l'attente était beaucoup trop longue, ça reste tout de même une exception.

P.M. : En musique les sorties mondiales sont de plus en plus courantes, qu'est ce qui nous empêche de voir la même chose dans le monde du jeu vidéo ? Les localisations sont-elles seules responsables de ces délais ?

G.F.: Il y a aussi la politique interne des sociétés, leurs contraintes stratégiques. Il faut les convaincre d'investir, car c'est un réel investissement. Et puis il faut passer du standard NTSC au PAL, techniquement cela prend du temps et cela coûte de l'argent. Ces investisseurs connaissent un tel succès au Japon, le marché intérieur est suffisamment gros, que même si cela marche très fort ailleurs ils regardent cela d'un peu loin. Ils préfèrent que leurs équipes de développement se concentrent sur le jeu lui-même plutôt qu'elles passent leur temps à faire des démos ou des localisations. C'est ce genre de choses qui bloquent. C'est vrai que pour l'instant ça ne fonctionne pas aussi bien que cela devrait. Vous savez, cela nous frustre tout autant que vous. Surtout compte tenu du poids de l'Europe aujourd'hui, pas loin d'un tiers du total des ventes PlayStation.

P.M. : Même chose pour les conversions, on voit encore des jeux qui n'ont pas été reprogrammés pour le format PAL mais juste transposés. C'est un travail difficile à faire comprendre aux développeurs japonais ?

G. F. : Difficile de le faire accepter, parce que cela coûte de l'argent. En tout cas, sur nos jeux à nous, en interne, un réel effort a été fait. Final Fantasy VII a passé le million en Europe, mais ils ont fait plus de cinq millions au Japon... voilà le problème. Final Fantasy VII a fait un carton aux Etats-Unis, et malgré tout on a du mal à convaincre Square de faire Final Fantasy VIII pour l'Europe.

P.M. : La Dreamcast de Sega sort très bientôt au Japon, et certainement à la fin de l'année prochaine dans le reste du monde, est-ce que cette nouvelle console plus performante doit faire peur aux joueurs PlayStation ou à ceux qui avaient l'intention de le devenir ?

G. F. : La Dreamcast est censée être plus performante. Qu'est ce que cela veut dire plus performante ? Il y a un problème de timing, il faut arriver au bon moment avec le bon produit. Il ne faut pas démarrer trop vite ni trop tard. Est-ce que Sega est parti trop vite... Nous avons tendance à penser que la Dreamcast est très bien sur le papier, mais qu'elle n'apporte pas une rupture, une véritable amélioration de fond comme la PlayStation le faisait par rapport aux consoles 16 bits. Il y avait vraiment une rupture. La Dreamcast est plutôt dans une logique de légère amélioration, et encore, il faudra voir les jeux, parce que quand on voit ce qui s'est passé sur PlayStation, et ce qu'on verra encore l'année prochaine avec la courbe d'apprentissage, je ne suis pas certain que la Dreamcast puisse apporter tant que ça. C'est un peu comme quand on disait que la Nintendo 64 apporterait une révolution avec ces 64 bits face à nos 32 bits. Regardez le catalogue aujourd'hui, je n'ai pas l'impression que la N64 ait battu la PlayStation.

La Dreamcast de Sega sortira en France en Septembre 99. Sony réagira-t-il ?

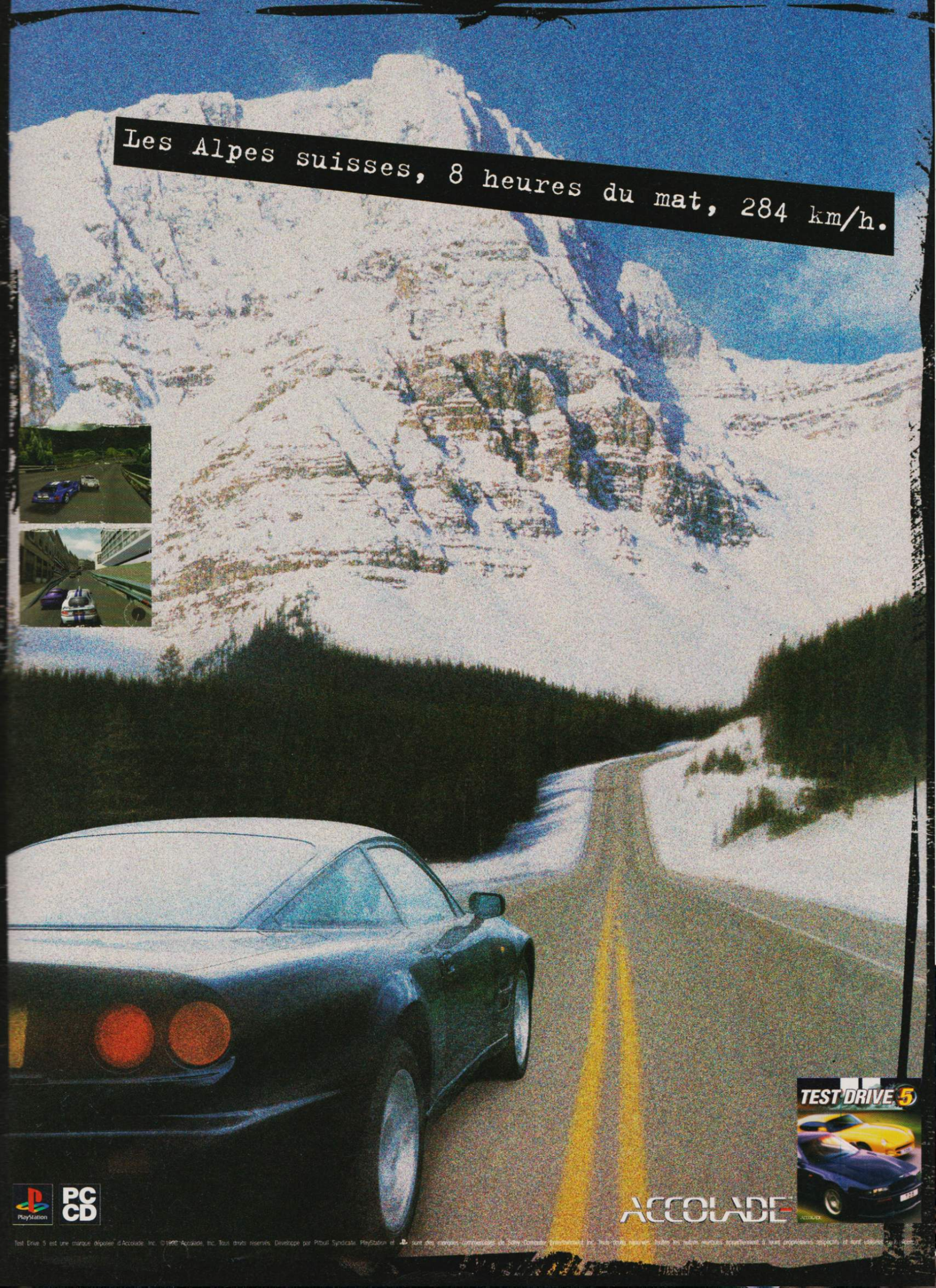
P.M. : Aujourd'hui Sega a apparemment compris la leçon, et le catalogue annoncé pour la sortie de la machine et les mois qui suivent est tout de même conséquent.

G. F. : Le catalogue... pour l'instant je demande à être convaincu. On parle d'un Sonic, de Sega Rally II... je ne sens pas d'innovations majeures...

P.M. : Namco va développer sur Dreamcast, alors que c'est une équipe phare de la PlayStation. Resident Evil 4 sera développé exclusivement sur Dreamcast...

G. F. : ... Ils ont un ou deux jeux. Je pense qu'il y aura l'équivalent sur PlayStation, et l'offre sera bien plus large. Le vrai phénomène de fond c'est la rupture technologique, est-ce que cela va vraiment tout exploser ? Nous ne pensons pas. De plus, condisérons l'aspect économique : ils vont arriver à un certain prix, nous ne voyons pas la Dreamcast à moins de 1 500 francs, et on sait bien qu'à ce niveau de prix vous ne pouvez pas en vendre 1 million. Vous pouvez espérer en installer 200, 300, peut-être 400 000, et encore, il faut forcer. Nous pensons donc que la Dreamcast n'aura pas beaucoup d'avance sur la prochaine génération de machines. Il faut vraiment que la prochaine génération soit une rupture, nous sommes dans cet esprit. A mon avis la PlayStation 2 arrivera quand on pourra véritablement étonner au niveau technique, mais aujourd'hui il est trop tôt, et la PlayStation 1 n'est pas encore dans son cycle de fin de vie. Il y a encore une courbe d'apprentissage chez les développeurs, et un parc de bientôt 3 millions de machines en France. L'essentiel de notre stratégie l'année prochaine c'est d'apporter des produits de qualité pour nourrir ce parc. Le gars qui a fait un investissement en achetant une PlayStation ne veut pas la jeter par la fenêtre en se disant que c'est fini. On pense qu'on sera encore capable de surprendre les joueurs l'année prochaine.

Les Alpes suisses, 8 heures du mat, 284 km/h.



PlayStation PC CD

ACCOLADE

Test Drive 5 est une marque déposée d'Accolade, Inc. ©1998 Accolade, Inc. Tous droits réservés. Développé par Pitbull Syndicate. PlayStation et ... sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs et sont utilisées sous licence.

Par Jean Santoni

FIFA 99

Editeur : EA Sports - Disponibilité : 20 novembre 98

LE RETOUR DU PRODIGE

Comme chaque année, FIFA réapparaît dans nos plannings. L'année 99 sera-t-elle un bon cru chez EA Sports ? Réponse dans les semaines à venir.

A l'instar d'ISS Pro '98, le contrôle du gardien est semi-automatique.

Tss, tss ! Allons, ne faites pas la moue, il fallait s'y attendre. Après le succès monumental rencontré par FIFA 98 (2,3 millions d'exemplaires vendus en Europe toutes machines confondues), le leader de la simulation sportive n'allait pas s'arrêter en si bon chemin. Business is business. Pour négocier le moins scandaleusement possible cette nouvelle édition, EA Sports a néanmoins eu l'intelligence d'organiser des réunions de consommateurs ainsi que toute une série d'enquêtes auprès d'un panel de joueurs afin de mettre en lumière les principales imperfections de FIFA 98, pour ensuite mieux les corriger.

UN GAMEPLAY REVU ET CORRIGE

A défaut de révolution, les footeux virtuels devront donc compter sur toute une série d'améliorations. La principale concerne les réactions des joueurs qui ont gagné en spontanéité et en fluidité. Ce résultat a pu être obtenu grâce à un nouveau procédé de motion capture qui permet de lier les différentes phases de mouvements avec un naturel et un réalisme encore jamais atteints. Les contrôles de balle ont également été optimisés. Désormais, quand vous faites une passe à votre coéquipier, le ballon va dans le prolongement de sa course (le receveur ne marque donc plus de temps d'arrêt pour prendre la balle), les amortis de la poitrine, quant à eux, sont devenus multi-directionnels et l'inertie a été remaniée pour permettre un jeu plus confortable le long des limites du terrain. Sinon, comme chaque année, EA Sports nous promet un renforcement de l'Intelligence Artificielle, notamment au niveau des défenses. Pour le reste, on retrouvera ce qui a fait la réputation de la série, à savoir un large choix d'équipes (42 formations nationales et 220 clubs de première division issus de 12 championnats), de coupes et de championnats (ligue des champions, coupe de l'UEFA, etc) qu'il sera possible cette fois de customiser. Rendez-vous le mois prochain pour déterminer si ce cru 99 est réellement indispensable.

EA Sports sur le web :
http://www : easports.com

La saga FIFA

FIFA c'est un peu comme les Feux de l'Amour, ça n'en finit plus d'en finir. Voici un petit historique du jeu de foot le plus controversé de la planète qui n'a gagné ses lettres de noblesse qu'en décembre 98 !

FIFA International Soccer (Super Nintendo, Megadrive, Game boy) - 1993
FIFA International Soccer 95 (Super Nintendo, Megadrive) - 1994
FIFA 96 (3DO, PlayStation) - 1995
FIFA 97 (PlayStation, Saturn) - 1996
FIFA 98 En Route pour la Coupe du Monde (PlayStation, N64, PC) - 1997
Coupe du Monde 98 (PlayStation, Nintendo 64, PC CD-Rom) - 1997
FIFA 99 (PlayStation, N64, PC) - 1998

Kickers Connection

KICKERS®
LA LEGENDE EN MARCHE

EUROKA
Exclusive Licensee of Kickers International B.V.
Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

ENFIN DISPONIBLE !

Tous droits réservés. Copyright © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Reproduction et exploitation des jeux, publicités, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Un conseil... mieux vaut être derrière Duke que devant !

Le Duke nouveau est arrivé et les aliens peuvent commencer à apprendre leurs prières :

- **révolutionnaire**, Duke apparaît désormais à l'écran pour mieux faire face aux aliens. Vous pouvez également jouer à 2 joueurs sur le même écran,
- **impitoyable**, Duke poursuit sans répit ses ennemis à travers le temps (époque romaine, moyenâgeuse, Far West et contemporaine),
- **destructeur**, il possède une puissance de feu à faire pâlir un cuirassé et des "bottes secrètes" pour se volatiliser.

Avec "Duke Nukem : Time to Kill", le temps des aliens est compté... Dommage pour eux !

TIME TO KILL

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3D REALMS

3615 DUKE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 Frs/mn

www.xanaweb.com

PlayStation

Par Jean Santoni

NBA LIVE 99

UNE FOIS ENCORE LA PERFECTION

Editeur : EA Sports - Disponibilité :13 novembre 98

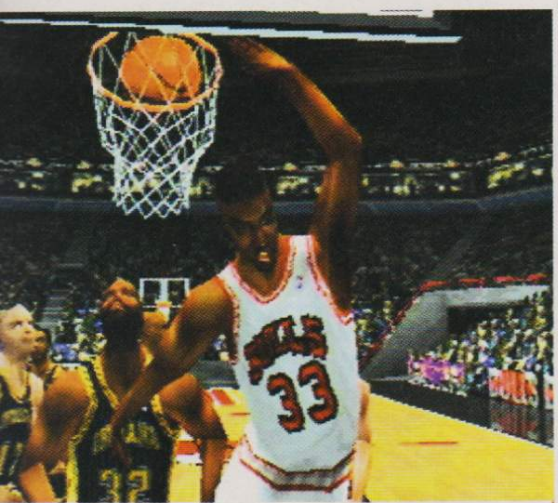
EA Sports joue, une fois de plus, la carte de la réactualisation. Pourtant cette simulation de basket possède de nombreux atouts.

Moins attendu que FIFA 99, NBA Live 99 fait incontestablement partie des productions les plus impressionnantes de l'éditeur. S'il n'existait pas de différences techniques notables entre les deux précédentes moutures, la version bêta de ce nouveau millésime nous a véritablement scotchés par la beauté de sa réalisation. Les développeurs ont effectué, pour ce nouveau volet, une refonte totale de leur titre qui pourtant atteignait déjà l'année dernière un niveau de réalisme très satisfaisant. Il s'agit là d'un véritable lifting technologique qui porte à la fois sur l'esthétique, la motion capture et le moteur 3D.

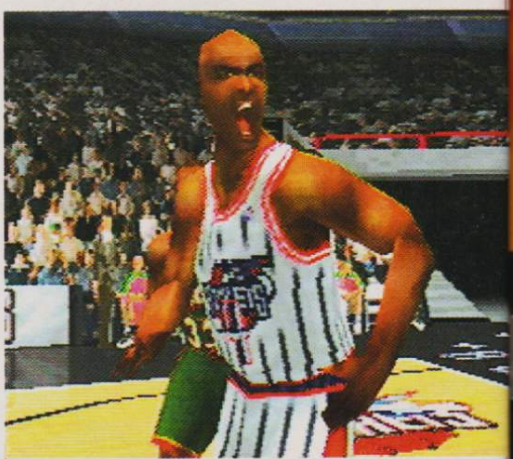
TOUJOURS PLUS AUTHENTIQUE

Il est vraiment difficile de ne pas tomber sous le charme de la qualité graphique du soft. La modélisation des stars de la NBA a d'abord considérablement évolué : les polygones sont moins anguleux et le rendu des textures plus précis. Les enchevêtrements de polygones, quant à eux, sont devenus quasi-imperceptibles. Comme Madden NFL 99, NBA Live a, en outre, l'avantage de proposer des animations d'une qualité remarquable. C'est indéniable, une nouvelle étape dans le procédé de motion capture et de motion blending a été ici franchie par EA Sports. Les mouvements sont beaucoup plus nombreux qu'auparavant et s'enchaînent désormais avec plus de souplesse et de naturel. Même les visages des joueurs sont animés en temps réel. Les faciès se déforment sous l'effort, pendant les dunks, après une performance ou une mise en échec. Joie, colère, hargne... le résultat est vraiment marrant à regarder et contribue à rendre les rencontres très dynamiques. Autre petit détail amusant : le programme respecte la personnalité des fortes têtes de la NBA. Mr Rodman, par exemple, pourra s'énerver et devenir incontrôlable, après un contact un peu viril ou une contre-performance au rebond. Sympa, non ? Côté options, enfin, on note l'apparition de plusieurs nouveautés : un mode manager, un mode training et la possibilité de disputer plusieurs saisons d'affilée. Si l'IA et la jouabilité suivent, c'est dans la poche !

EA Sports sur le web :
http://www ; easports.com



Des animations et un rendu graphique impressionnants.



Détail amusant : les visages des joueurs sont animés en temps réel.

100 % sport !

EA Sports est une division d'Electronic Arts spécialisée dans l'édition de simulations sportives. En 10 ans, l'éditeur est devenu le leader incontesté de ce secteur du marché. Le parrainage de fédérations officielles (la NBA, la FIFA, la NHL, la PGA) et la collaboration de personnalités telles que John Madden, David Ginola, Jack Nicklaus et plus récemment Ray « Sugar » Leonard auront été des atouts déterminants pour la société dont les produits sont perçus, par nombre de joueurs, comme des références incontournables. Actuellement, EA Sports ne rencontre aucune résistance, cependant Infogrames compte bien inverser la tendance. L'éditeur lyonnais a d'ailleurs tenté récemment de racheter Codemasters (TOCA, Jonah Lomu Rugby, Colin McRae Rally, Pete Sampras Tennis) pour se constituer une gamme sport compétitive.

E JEU QUI VA ENFLAMMER VOTRE PLAYSTATION

APOCALYPSE™

Pour affronter l'Apocalypse glissez-vous dans la peau de Bruce Willis

(et ce n'est pas du cinéma)

La fin du monde est toute proche :
4 cavaliers de l'apocalypse,
déguisés en humain, mettent à feu
et à sang la planète.
Vous n'avez plus le choix.
Vous seul pouvez encore éviter le pire.
Dans la peau de Bruce Willis, vous devrez
combattre et anéantir des ennemis
d'une rare cruauté. Alors, toujours prêt
à vouloir sauver le monde ?

PlayStation

ACTIVISION

VI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

tivision est une marque déposée et Apocalypse est une marque de Activision, Inc. Apocalypse © 1998 Activision, Inc. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA LEERS
Centre Ccial Auchan
59115 Leers
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

MICROMANIA VITROLLES
C. C. Carrefour Vitrolle -13741 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

MICROMANIA MULHOUSE
C. C. Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
C. C. Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
4016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA NANTES
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

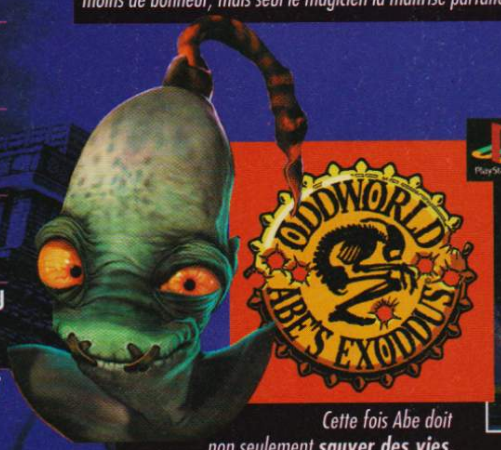
GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Mercredi 11 nov.
Samedi 14 nov.

*Jeu d'**aventure action tout en 3D** avec pas moins de 82 niveaux ! Dirigez l'un des **4 personnages**, chacun ayant ses caractéristiques propres et ses armes de prédilection ! Chacun manipule la magie avec plus ou moins de bonheur, mais seul le magicien la maîtrise parfaitement.*



*Cette fois Abe doit non seulement **sauver des vies, mais retrouver ses racines, la liberté, la mémoire collective...** Abe a un langage plus élaboré et éprouve des sentiments. Des transitions en images de synthèse fabuleuses !!*

Mercredi 02 déc.
Samedi 05 déc.

GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

***Les dates de démonstration des jeux peuvent être modifiées. Les dates précises sont**

démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

EN PARTENARIAT AVEC FUN RADIO

FUN RADIO

Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Ne ratez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.

Passionnant **jeu d'action** : **13 niveaux variés** dans lesquels vous évoluez à la recherche d'objets précis à ramasser et d'ennemis à abattre, le but final étant d'éliminer le terrible Batakani : **50 ennemis**, des décors variés, une prise en main rapide...

Mercredi 04 nov.
Samedi 07 nov.

Un **des meilleurs RPG** sur PlayStation arrive en France ! Incarnez Ryu, un jeune garçon au pouvoir extraordinaire : il se transforme en Dragon. Votre but : retrouver votre passé.

Mercredi 18 nov.
Samedi 21 nov.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Retrouvez Lara Croft dans ses nouvelles aventures le 20 novembre dans tous les Micromania !

Choisissez votre personnage, la planche la mieux adaptée et partez pour le **frisson grande vitesse**, une épreuve plus technique ou un moment de **freestyle pour le fun** : **36 domaines skiables, 6 compétitions, des graphismes somptueux** et la possibilité d'organiser des compétitions jusqu'à **8 joueurs**.

Mercredi 25 nov.
Samedi 28 nov.

EA SPORTS FIFA 99

Mercredi 09 déc.
Samedi 12 déc.

Tous les clubs, tous les championnats et toutes les coupes ! Retrouvez encore plus d'équipes, de nouvelles façons de jouer et toute l'excitation qu'aucun autre jeu n'est capable de vous procurer. Faites votre entrée sur le terrain et découvrez la signification du mot **GLOIRE.**

SERVICE REPRISE DE JEUX

* Voir conditions à la caisse

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

affichées chaque semaine dans votre Micromania !

Par Benjamin Janssens

La chasse aux pingouins est ouverte. 60 bestioles sont à éradiquer de la surface de la planète. Tirez-leur dessus avec précision !

PSYBADEK

DE LA GLISSE POUR LES PETITS

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : décembre 98

Xako et Mia sont des gamins pleins de talent. Ils le prouvent dans ce soft original qui s'adresse en priorité aux plus jeunes d'entre nous. Une réalisation sympa et de la glisse à tout va.

Qui de Xako ou de Mia allez-vous choisir pour parcourir les niveaux de long en large ?

Vous n'en avez peut-être jamais entendu parler. Peut-être. Psybadek reste pourtant l'un des produits de la gamme «junior» sur lequel il faudra compter dans les mois à venir. C'est du moins l'impression qui ressort, après être resté quelques heures à jouer sur la préversion. En quoi consiste ce jeu au titre à dormir debout ? En une simulation de skate d'une genre nouveau. Vous incarnez, au choix, une charmante nana au regard de braise ou un petit mec qui n'a pas froid aux yeux. Au cours de l'intro, on vous montre qu'un odieux monstre bleu a kidnappé vos amis les ienchs et les achs. Les pôvres, on les plaint hachement. Comment les retrouver ? Enfourchez un skate-board et partez à la découverte de mondes en 3D où la glisse et le tir aux pingouins sont de mise.

MIGNON TOUT PLEIN

Les graphismes, souvent flashy, annoncent la couleur. Psybadek, c'est le monde de Lego en virtuel et sous acide. Avec leur grosse tête et leur pantalon à pattes d'éléphant, les héros évoquent des poupées Barbie modèle réduit dont la passion serait de passer la nuit sur une piste de danse à se trémousser sur le dernier tube d'Adba. Catapulté dans un univers où discutent des pingouins hyper nerveux (sans doute caille-t-il trop sur la banquise ?), le duo affronte les pires adversaires. Tel ce gros chat perché sur un ballon de plage, par exemple. Il a l'air super féroce. Quelle ignominie ! Techniquement parlant, le moteur 3D de Psybadek tient bien la route. Nous sommes cependant loin de Coolboarders 3, côté sensations de vitesse. L'originalité et la variété des niveaux (sur la glace, sous les palmiers, etc.) devraient prendre le pas sur le reste. Oui, vraiment, cette préversion nous a convaincus. Persuadés qu'il faut que les éditeurs osent sortir autre chose que des «me too products», autrement dit des clones de Tomb Raider ou de Doom. L'effort valait la peine d'être mentionné.

WipEout chez le psy

Info n°1 : croyez-le ou non, l'équipe de développement à l'origine de Psybadek a bossé sur la série - ô combien illustre ! - des WipEout. Les jeux n'ont cependant rien d'autre en commun. Le moteur 3D, éventuellement ? Pas sûr. En revanche, l'animateur qui s'est chargé de la modélisation des personnages a activement collaboré à WipEout et WipEout 2097.

Info n°2 : Psybadek est l'association de deux termes. «Dek» en anglais qualifie les planches des skate-boarders. «Psyba» ne signifie rien. Selon les développeurs eux-mêmes, ce mot traduit un sentiment «cool & funky».

POUR VIVRE DES

MEGA

SENSATIONS

MEGA MAN LEGENDS

MEGAMAN X4

Découvrez pour la première fois Megaman dans une aventure intégralement en 3D.
Les fans retrouveront le côté action de la série mais cette fois la ruse et la réflexion seront de la partie.
Une fusion des genres réussie, un chef d'oeuvre.

L'avenir de Megaman est entre vos mains. La Répliforce s'apprête à anéantir l'humanité. L'action se déroule à un rythme infernal, les boss sont toujours plus impressionnants et les graphismes superbes.
Ce mythe du jeu de plate-forme va vous faire disjoncter.

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute

PlayStation

© CAPCOM, LTD. 1998. All rights reserved. Megaman X 4 and Megaman Legends are trademarks of CAPCOM CO., LTD.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

CAPCOM

Virgin INTERactive

Par Grégory Szriftgiser

ROLLCAGE

COURSES SANS DESSUS DESSOUS

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : mars 99

Les plus curieux d'entre vous se demandaient ce que pourrait donner un mix de WipEout et de Destruction Derby. Voici la réponse.

En matière de jeu de courses futuristes, Psygnosis est un peu l'ambassadeur avec son WipEout. Rollcage, un nouveau venu dans le genre, sortira en mars 99. Très proche graphiquement de WipEout, ce nouveau titre inaugure un bon nombre d'idées novatrices qui pourraient en faire un jeu plus qu'intéressant.

TOUJOURS PLUS FORT

Le principe central de Rollcage est le suivant : plus question d'être stoppé par quoi que ce soit. Les véhicules que vous aurez à piloter seront indestructibles et, surtout, pourront continuer à rouler même à l'envers, tant leurs roues sont énormes par rapport au châssis. Ainsi, à la différence d'un WipEout où il faut éviter le plus possible d'heurter les concurrents ou les obstacles et axer son attention sur le pur pilotage, Rollcage est fait pour le non-stop ! Tous les ingrédients de ce genre de courses enragées sont là : 6 pilotes à incarner, 4 environnements allant de la plage à la zone industrielle, pour un ensemble d'une vingtaine de circuits. Les pick-up sont de la fête, tantôt classiques, tantôt originaux : du turbo au missile en passant par une arme gelant la piste ou ralentissant le temps pour tous les concurrents sauf le lanceur, il y a de quoi blaster pendant les courses. Techniquement très réussi, Rollcage propo-

sera aussi des modes deux joueurs comme le deathmatch au sommet d'un building ! Les circuits sont bordés de décors entièrement destructibles, ce qui vous permettra d'entraver la course de vos poursuivants, en plaçant des débris au beau milieu de la piste. Il est possible, si votre vitesse l'autorise, de rouler au plafond des tunnels, ou juste sur les murs. Les circuits proposent ainsi de nombreux raccourcis difficiles à trouver. Un jeu pourvu d'originalités, techniquement très compétitif qui pourrait bien faire de l'ombre à un S.C.A.R.S., par exemple...

Psygnosis sur le web : http://www.psygnosis.com

Le «motion blur» est une option graphique permettant de lisser le jeu. Certains aiment l'effet, d'autres pas du tout...

En fonçant dans les piliers qui supportent les buildings, ceux-ci s'écrouleront sur la piste... ou sur vos poursuivants.

Plus besoin de compter forcément sur la largeur de la piste pour doubler ses adversaires... à vitesse suffisante, de nouvelles prouesses deviennent possibles.

Psygnosis en difficulté ?

Depuis le départ inattendu de Ian Hetherington, co-fondateur de Psygnosis, le 4 juin 98, la prestigieuse compagnie anglaise est la cible de nombreuses rumeurs. Semblant avoir une relation ambiguë avec Sony dont elle dépend directement, il fut de nombreuses fois question de rachats. Eidos avait l'air d'y croire dur, mais Sony paraît en avoir décidé autrement (bien qu'un tel rachat aurait permis au géant de posséder presque 20 % des actions Eidos). Après avoir lâché 47,5 millions de dollars pour Crystal Dynamics... Mais alors que les employés de la chouette british nagent dans les on-dit, la maison mère annonce le pire : le studio de San Fransisco va perdre les deux tiers de ses effectifs. Pourtant, aucune annonce officielle d'Eidos ne semble confirmer les rumeurs toujours insistantes. Puis, début septembre, Psygnosis annonce que Sony restera propriétaire de Psygnosis et que la perte de 40 personnes dans ses effectifs, au regard des 800 employés de la compagnie, n'est qu'un «nettoyage» et non une préparation à un quelconque rachat. Depuis, rien n'a changé !

GRAND, FORT
ET VRAIMENT
TRÈS MÉCHANT

PETIT,
FORT
ET SURTOUT
PLEIN
D'HUMOUR

CHEZ CAPCOM POUR LA BASTON VOUS AVEZ LE CHOIX

X-MEN VS STREET FIGHTER
Le choc des Titans: 2 univers fabuleux entrent en collision. X-Men vs Street Fighter met en scène les puissants mutants de Marvel contre les légendaires combattants de Capcom. Entrez dans l'action d'une BD.

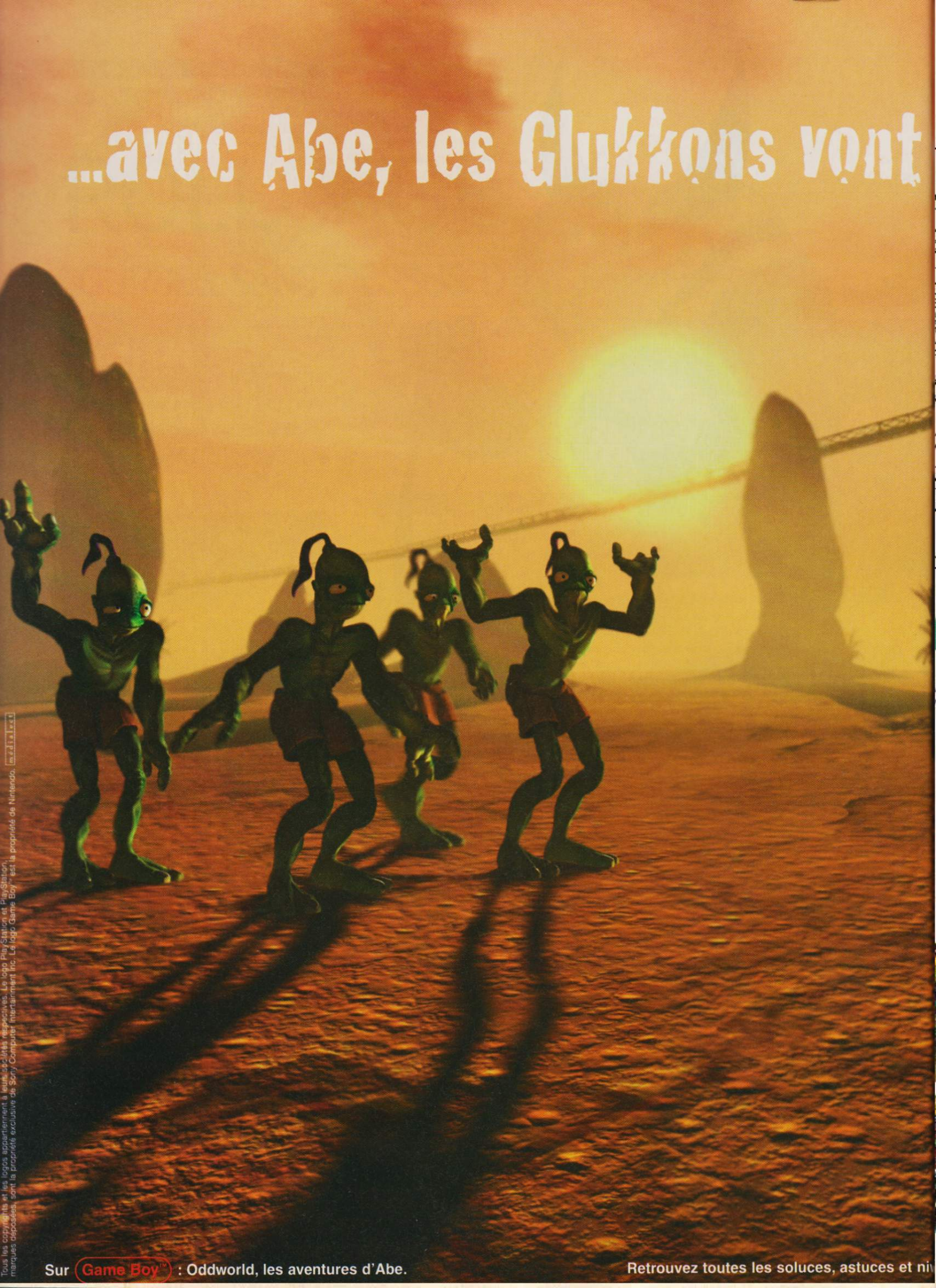
POCKET FIGHTER
Retrouvez en miniature les personnages des 2 célèbres séries Street Fighter et Darkstalkers. Mais ne vous fiez pas à leur apparence innocente, ils ont de l'énergie et des coups spéciaux à revendre.

PlayStation

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
2.23 F la minute

© Capcom CO., Ltd 1998. All rights reserved. Pocket Fighter, Super Gem Fighter and the Darkstalkers are trademarks of Capcom Co, Ltd.
X-Men and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. © 1998 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Street Fighter is a trademark of Capcom CO, Ltd.
© Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registred trademark of Virgin Entreprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Virgin INTERACTIVE
CAPCOM



Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Le logo Game Boy est la propriété de Nintendo. médiakit

Sur Game Boy™ : Oddworld, les aventures d'Abe.

Retrouvez toutes les soluces, astuces et ni

ODDWORLD L'EXODE D'ABE™

Les terribles Glukkons s'apprêtent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe !
Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :

- Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
- Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
- Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
- Sauvegardez vos exploits à chaque instant.

PlayStation™

Sur 2 CD

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

ODDWORLD INHABITANTS

PC CD

www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/mn

PlayStation

s avec le guide officiel "Oddworld : l'exode d'Abe" chez votre revendeur.

Par Benjamin Janssens

C3 RACING

DIGNE SUCCESSEUR DE M6 TURBO RACING ?

Editeur : Infogrames - Disponibilité : décembre 98

Bien que Gran Turismo ait réduit à néant les ambitions de nombreux développeurs, certains n'en démordent pas. Ainsi Eutechnyx s'apprête à lancer sur le marché C3 Racing.

Eutechnyx persiste et signe. Malgré l'échec relatif de M6 Turbo Racing, ce développeur anglais récidive dans le domaine du jeu de caisses sur roulettes. Objectif pour nous : ne pas jouer les blasés. Il y aurait de quoi, pourtant... La version non définitive qui nous a été communiquée par Infogrames ne nous a pas laissés sur le c[postérieur]. Les observateurs pourront toujours arguer de la qualité graphique du jeu, il n'en reste pas moins un arrière-goût de déjà vu. Mais ne présumons pas trop de la suite ! C3 Racing, malgré des ressemblances flagrantes, dans le gameplay, avec V-Rally, risque, à terme, d'en séduire plus d'un. Le nombre et la variété des circuits, les efforts réalisés pour moduler les conditions climatiques, le jeu à deux en écran séparé, les différents modes et la prise en main immédiate sont autant d'atouts à ne pas négliger.

24 MODELES OFFICIELS

Infogrames et Eutechnyx ont visiblement fait le forcing pour s'associer à de grands constructeurs autos. Résultat : C3 Racing comprend vingt-quatre bagnoles tirées de la vraie vie. Austin, Mitsubishi, Nissan, Peugeot, Renault, Skoda et Toyota font ici la promotion de voitures plus ou moins dispos dans le commerce, certains modèles étant réservés aux rallyes. Comme dans GT, le joueur est libre de paramétrer comme il l'entend le bolide choisi. Trente-deux paramètres figurent, en effet, au menu des options. C'est pourquoi nous nous interrogeons. C3 Racing bénéficie véritablement de grosses qualités. Il serait regrettable que les concepteurs ne les utilisent pas à bon escient. Pour l'heure, le défaut le plus flagrant se trouve dans le «frame rate», autrement dit dans le nombre d'images par seconde, trop faible à notre sens. Un soupçon supplémentaire d'originalité serait également le bienvenu. Car nous n'attendons que cela, un digne concurrent de Gran Turismo et non pas un simple successeur de M6 Turbo Racing.

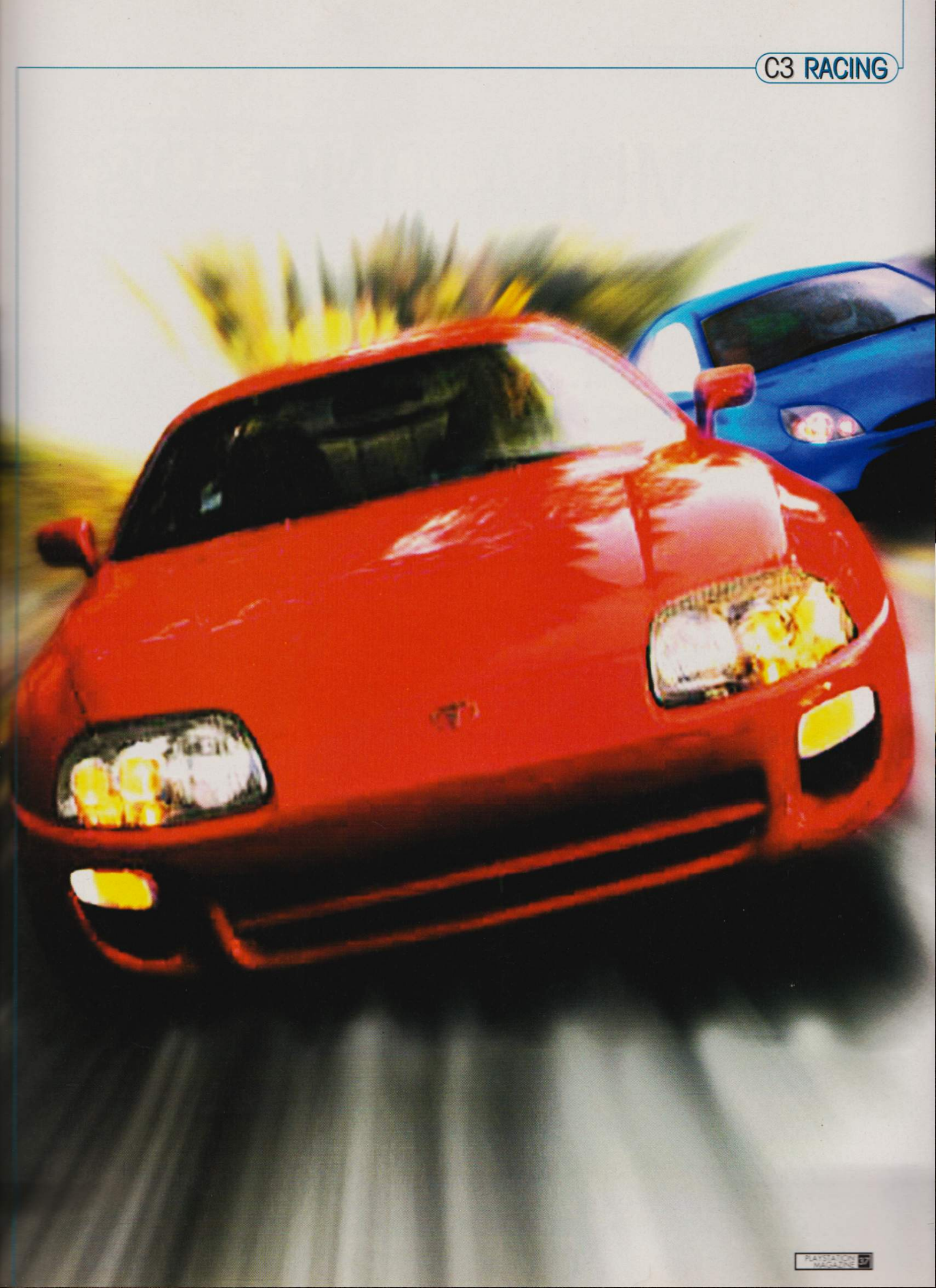
Les développeurs ont incorporé des détails, des objets le plus souvent, qui rendent le jeu graphiquement très réaliste.

En mode deux joueurs, une collision avec l'adversaire ou avec un mur, placé en travers de la route pour embêter le monde, n'est pas à exclure.

Une vue interne et deux vues externes sont disponibles. Faites-en bon usage !

Concourez, braves gens !

Les futurs acquéreurs de C3 Racing auront la possibilité de gagner une Mazda MX-5. Comment se fait-ce ? Sachez qu'Infogrames a prévu de proposer un concours aux passionnés du jeu, entre les mois de décembre et février prochains. Pour gagner, il suffit de réaliser un super temps avec la Nissan Micra sur le premier circuit africain en mode arcade. Un code correspondant au score sera alors fourni, code à envoyer à une adresse précise, où se trouve le mec qui conserve jalousement les clés de la Mazda. Voilà qui devrait en motiver plus d'un !



Par Nourdine Nini

FORMULA ONE '98

INTERVIEW DE PIERRE VAN VLIET

Editeur : Psygnosis - Déjà disponible

Commentateur vedette de F1 '98, en compagnie de Catherine Pic, également de TF1, Pierre Van Vliet a bien voulu nous accorder une interview pour parler de sa grande passion, la Formule 1.

Pour la version de Formula One '97, nous avions eu droit à l'expérimenté Jean-Louis Moncet et au facétieux Jacques Laffite pour assurer les commentaires du jeu. Cette fois, c'est l'actuel commentateur de TF1 (aux côtés de Laffite) qui a été sollicité par Psygnosis France pour assurer les éclaircissements dans le jeu. De passage en Ecosse, dans les locaux de Visual Sciences, nous en avons profité pour lui poser quelques questions.

Pierre Van Vliet en pleine séance de F1 '98.

PlayStation Magazine : Comment vous êtes-vous décidé à jouer les commentateurs dans F1 '98 ?

Pierre Van Vliet : En fait, les compères Moncet et Laffite m'ont fait connaître la version 97 du jeu, et j'avoue avoir été bluffé par le réalisme saisissant des graphismes. De plus, c'est un véritable exercice de style, comme au théâtre, puisqu'il ne nous a fallu que deux jours de studio pour tout enregistrer.

P.M. : Vous jouez vous-même ?

P.V.V. : Cela m'arrive de temps en temps, chez des potes qui ont des consoles. J'ai de trop jeunes enfants pour m'initier aux jeux pour l'instant !

P.M. : Vous n'êtes pas très jeux vidéo finalement ?

P.V.V. : A vrai dire, non. Si on n'a pas un gros entraînement, on a énormément de mal à entrer dans cet univers. J'avoue que, pour ça, c'est assez décourageant. Et puis, bien sûr, le temps me manque pour m'y lancer. C'est plus par curiosité qu'autre chose que je jette un oeil de temps en temps. J'ai seulement un PC à la maison, mais je suis très paresseux. Un peu à l'image de la génération précédente. Avec mes jeunes enfants, je m'y mettrai peut-être !

P.M. : Que pensez-vous de F1 '98 ?

P.V.V. : Formula One '98 est étonnamment fidèle à la réalité. Aussi bien au niveau des déclivités qu'au niveau du son, où un progrès énorme a été accompli. J'avoue que je suis toujours impressionné par les progrès qu'on peut faire dans ce domaine.

P.M. : Vous ne trouvez pas que vous êtes pro-Alesi sur TF1 ?

P.V.V. : Bien sûr, on est pro-Alesi ! Mais il faut voir les choses comme elles sont : les spectateurs qui regardent les Grands Prix sont tous français, il est normal qu'on le soutienne un peu. D'autant que, à part lui, au niveau national, c'est le vide. Personnellement, ce n'est pas ma tasse de thé, Alesi, mais sa générosité, son pilotage sous la pluie, ça nous donne quand même un bon pilote. Même si, à l'époque de Ferrari, il me gonflait ! (sic). Il a pas mal mûri, finalement.

P.M. : Avez-vous des idoles en F1 ?

P.V.V. : Oui, Jacky Ickx était l'idole de ma jeunesse (pilote belge, NDLR). Il avait énormément de talent et il a gagné dans pratiquement toutes les disciplines de Sport Auto. Ce qui est quand même une sacrée prouesse, compte tenu de la difficulté de s'imposer dans chacune d'elles. Ensuite, il y a eu Prost et Senna bien sûr, qui m'ont énormément marqué. Alain est un pote, il a fait une carrière inimaginable, et continue avec un challenge autrement plus difficile. Senna, c'était un monument de charisme, un type qui dégageait (sic). Ce n'était pas vraiment un pilote, c'était plus que ça. C'est difficile à expliquer.

Les bugs dans F1 '98 sont malheureusement légion. Regardez donc les textures qui se font la malle ! Too bad !

Un jeu attendu mais qui laissera un goût d'inachevé.

Pierre Van Vliet posant pour la postérité...

ON NE
JOUE PLUS...
SAUF SUR
PLAYSTATION.
SMALL SOLDIERS
MINI SOLDATS, MAXI COMBATS.
PlayStation
DREAMWORKS INTERACTIVE
ELECTRONIC ARTS

Par Edouard Duchamp

WILD ARMS

LA GRANDE AVENTURE DE SONY

Editeur : Sony C.E. Disponibilité : décembre 98

Pour Noël, Sony parie à nouveau sur un succès surprise, comme celui de Final Fantasy VII l'an dernier, et sort un nouveau grand jeu de rôles.

Rudy est un jeune garçon qui vit à la ferme, dans un petit village tranquille et sans histoire. Mais un jour, une grotte toute proche libère de dangereux monstres que Rudy parviendra à vaincre à l'aide de son Arm, un outil de combat puissant et dangereux. Ayant révélé aux villageois sa capacité à utiliser et maîtriser les Arms, il s'attire la foudre et la crainte de ces derniers qui le bannissent. On se dit alors qu'ils ont de drôles de façon de le remercier. De son côté, Jack l'aventurier, toujours en quête de trésors, envisage de se rendre dans une ville du Sud pour prendre un peu de repos. Dans un temple voisin, la jeune prêtresse Cecilia décide de partir accomplir sa mission après l'attaque d'un monstre. Chacun de ces personnages, au destin pourtant différent, se retrouvera pour affronter l'adversité et faire partager au joueur des émotions vraiment fortes.

RPG, TROIS LETTRES MAGIQUES

Un jeu de rôles ou un RPG (Role Playing Game), voilà ce qu'est Wild Arms. Tout comme Final Fantasy VII, sorti l'an dernier, il s'agit ici d'explorer divers endroits, discuter avec des personnages, rechercher des indices..., et de vivre une histoire unique. Lors de cette expédition, le héros sera confronté aléatoirement à divers monstres qui, une fois vaincus, offriront de l'or et des points d'expérience. Avec l'or, on achètera de nouveaux équipements plus performants, tandis que les points d'expérience feront progresser les capacités et la puissance des personnages. La particularité de Wild Arms, parmi les nombreux RPG existants, est la possibilité de diriger, au choix, l'un des trois personnages, chacun d'eux ayant des pouvoirs spécifiques. Jack, par exemple, pourra ainsi envoyer son rat appuyer sur des interrupteurs inaccessibles pour déclencher un mécanisme qui débloquera alors le groupe. Rudy, quand à lui, pourra utiliser un grappin pour atteindre les hauteurs d'une tour abandonnée. Au joueur de savoir tirer parti des ces spécificités ! Wild Arms s'annonce de toute évidence comme un jeu excellent, véritablement passionnant.

Les classiques sorts magiques vous débarrassent des ennemis de manière spectaculaire.

Wild Arms, l'équipée sauvage

Le développeur de Wild Arms n'est autre que le studio Contrail, auteur de Gunners Heaven et de Legend of Legaia (présenté dans la rubrique Casting VO), entre autres. C'est un petit studio interne de Sony dont la spécialité est de ne sortir qu'un jeu par an afin d'être certain qu'il soit parfait, jouable et profond. Un gage de qualité, donc, pour Wild Arms qui s'est déjà taillé une belle réputation au Japon et aux Etats-Unis avec plus de 700 000 unités vendues au total.

Les combats se déroulent à la manière de ceux de Final Fantasy VII.

Pour le combat, un menu d'icônes simple est disponible.

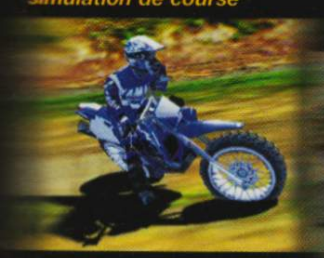
Essorez la poignée !

MOTO RACER 2™

avec YAMAHA

Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et simulation de course



Conditions hyperréalistes :

courses sous la pluie, la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D :

les sauts les plus fous et les virages les plus serrés

Mode multijoueurs

Motos de vitesse et motos de cross

Captures d'écran PC et PlayStation

" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Yamaha et le logo Yamaha sont des marques enregistrées de Yamaha Motor Co Ltd, Japan. L'usage non autorisé de ces marques est interdit.
Delphine Software International, Moto Racer et le logo Delphine Software International sont des marques déposées de Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International.

ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

Par Dave Martinyuk

TOMB RAIDER III

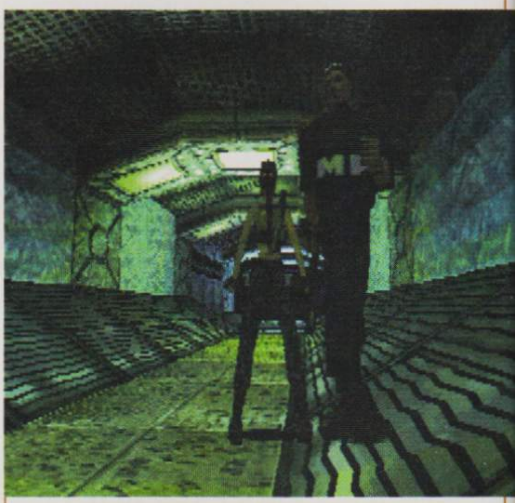
Editeur : Eidos - Disponibilité : fin novembre 98

PREMIERES IMPRESSIONS

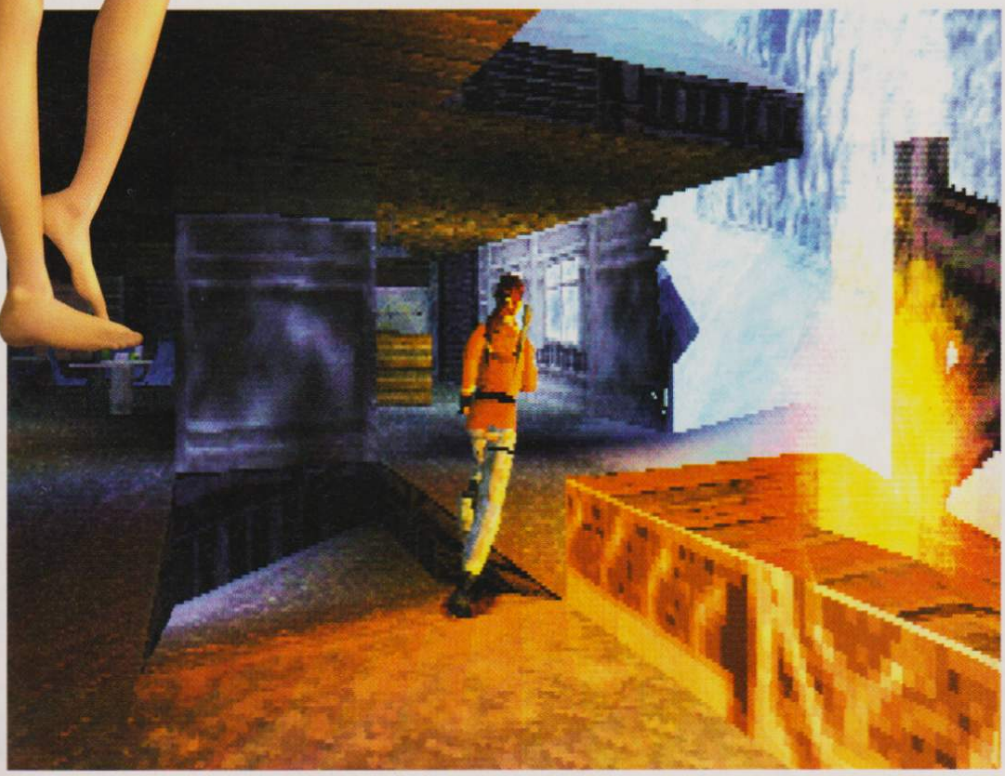
Lara, enfin là. Nous l'avons vue, manipulée, en tout bien tout honneur et menée au bout d'un niveau trépidant.

Lara joue les adeptes de Lupin sur les toits de la capitale britannique.

Alors que l'ombre de la belle Lara se profile de plus en plus nettement à l'horizon, nous avons pu nous essayer au jeu, sur un niveau. C'est peu et, en même temps, c'est beaucoup. Au-delà des simples images et des phantasmes que les joueurs rêvent de voir s'animer, s'essayer en «live» au troisième épisode des aventures de l'égérie d'Eidos permet de se faire une idée précise de ce qu'il vaut. Et pour tout dire - malgré quelques réserves - nous n'avons pas été déçus. Le niveau à notre disposition faisait partie de l'Area 51. Au travers de dédales de couloirs, Lara doit trouver des interrupteurs, se débarrasser des gardes, récupérer des clés pour ouvrir telle ou telle porte... Du Tomb Raider pur jus. La première réaction, à la découverte du jeu, est de se dire que, graphiquement parlant, un pas immense a été franchi. L'utilisation de la haute résolution apporte un plus indéniable, et nombreux sont ceux qui trouvent le soft encore plus beau qu'auparavant. Les effets de lumière, la qualité des textures, la modélisation des personnages... L'ensemble séduit et paraît incontestablement plus réussi. D'autres niveaux (qu'on découvre en laissant tourner la démo) attirent vraiment le fan de Tomb Raider et donnent réellement envie de s'y essayer. Voir Lara se balader sur les toits de Londres en habit de Catwoman ou bien encore marcher en laissant des traces de pas dans la neige, en Antarctique, font partie de ces spectacles ludiques dont on souhaite davantage être acteur que spectateur.



Armés de leur matraque, les gardes de la base militaire sont redoutables au corps à corps. Gardez vos distances.



NE NOUS EMBALLONS PAS...

Maintenant, et malgré les qualités flagrantes, tout ne paraît pas parfait. D'abord, l'Intelligence Artificielle des adversaires, qu'on nous promettait beaucoup plus pointue, ne semble pas avoir subi d'énormes changements chez les gardes de l'Area 51. De plus, question réalisation, TRIII est souvent sombre (mais c'est voulu, pour vous pousser à utiliser vos flares et pour que vous ayez plus de difficultés à découvrir certains passages secrets). Il souffre de ralentissements et les textures conservent parfois un aspect un peu grossier. Le titre n'est donc pas, loin de là, exempt de défauts, même si la plupart des membres de la rédaction pense qu'il tient toutes ses promesses et qu'il devrait connaître un succès mérité. A la décharge de Core Design - concepteur du jeu - on peut tout de même envisager (et espérer) que la préversion que nous avons eue n'est peut-être pas représentative de la qualité finale du produit. Nous ne pourrons donc avoir une idée définitive que lorsque le soft complet sera entre nos petites mains. Là, notre jugement sera aussi impartial que définitif. Verdict le mois prochain...

La possibilité de se mettre à quatre pattes permet de s'engouffrer dans des passages étroits.

médialect

149F*

PRIX PLATINUM

Cette année, Abe fait l'évènement. Pour fêter son retour, retrouvez à prix Platinum sur Playstation ses toutes premières aventures avec l'Odyssée d'Abe.

GT INTERACTIVE SOFTWARE

PlayStation

ODDWORLD

L'ODYSSÉE D'ABE

INDISPENSABLE!

VU SUR CONSOLE

*prix de vente généralement constaté à partir du 7/10/98. Tous droits réservés. Tous les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

Par Kendy Ty

MUSIC

LA FUREUR DE COMPOSER

Editeur : Codemasters - Disponibilité : décembre 98

Codemasters joue la carte de l'originalité. Le «petit» éditeur britannique tente une percée dans un genre nouveau, foncièrement original.

Des démos en 3D temps réel illustrent vos morceaux.

Music est un soft de création musicale techno qui met à votre disposition une banque de sons assez impressionnante. Divisée en cinq genres (trip hop, ambient, techno, drum' n' bass, house), chaque style possède ses instruments spécifiques. De ce fait, nous retrouvons toutes les composantes de la batterie : les cymbales, les percussions, la grosse caisse et la caisse claire, ainsi que la grande famille des effets sonores (variant du son délicat de la goutte d'eau au sample brutal) qui confèrent aux morceaux intensité et ambiance. Quant aux thèmes, le soft recèle de nombreux fonds musicaux et de mélodies très variées qui satisferont les plus exigeants des mélomanes. Et je ne vous parle pas non plus de la possibilité de greffer, dans vos compositions, des extraits du répertoire blues ou rap... Sans oublier le petit clip sous forme de démos (style Baby Universe) que vous élaborerez et que vous montrerez à vos amis ! Aaarghhh... C'est trop bien de jouer les Mozart !

Des soundtrackers vous permettent de placer sur 16 pistes le nombre de samples que vous désirez.

Une option bien pratique vous offre la possibilité de copier et de coller une zone musicale. Ainsi vous gagnerez du temps !

Vous pourrez paramétrer la vitesse ainsi que le temps de réaction des samples pour créer des effets de canon.

Comment m'enregistrer ?

Question, ma foi, judicieuse puisque les nouvelles PlayStation européennes ne possèdent plus de prises R.C.A. audio qui autorisent les branchements sur une chaîne Hi-Fi ou un ampli ! Cela vous oblige donc à vous procurer une prise Péritel spéciale se terminant en R.C.A., pour enregistrer vos oeuvres musicales. Bien entendu, vous prendrez soin de laisser brancher le câble vidéo pour vous repérer dans les menus !

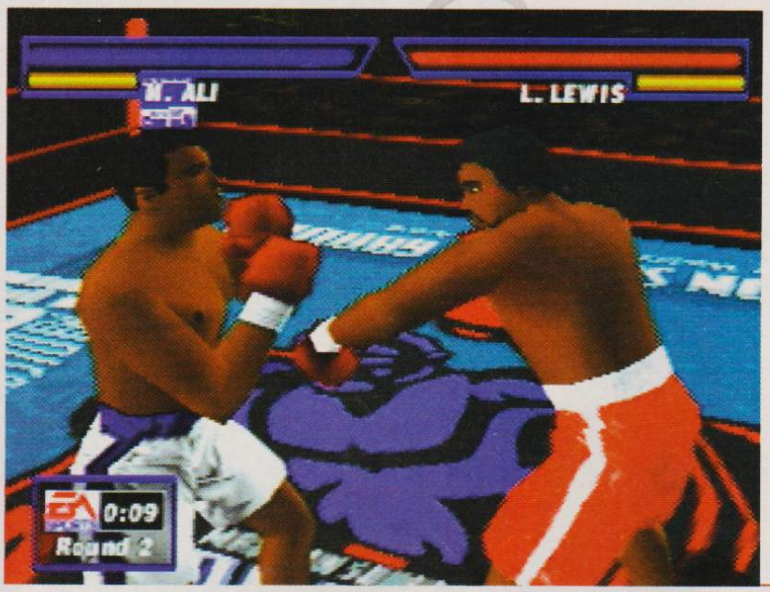
FACILE MAIS TROP RIGIDE

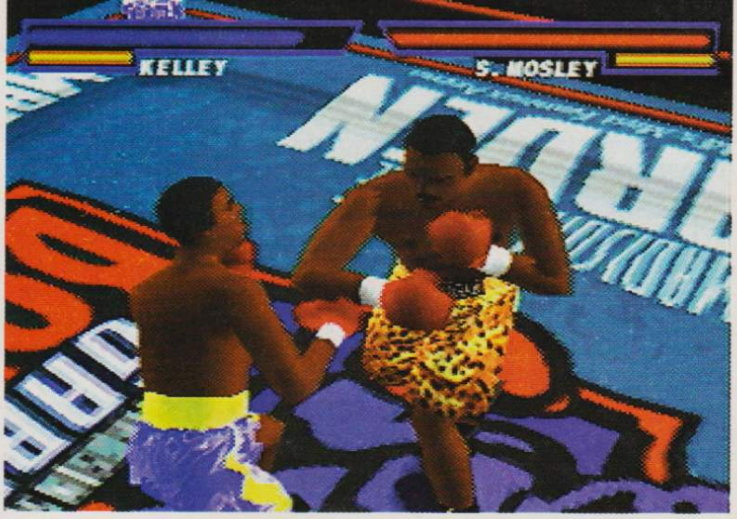
Le logiciel est très abordable si on ne veut pas se prendre la tête à créer un morceau trop fidèle à l'inspiration du moment. Les partitions sont divisées en mesures et non en temps, ce qui rend d'emblée trés aisée la conception d'une tournure rythmique ou d'un riff mélodique qu'on emprunte à la bibliothèque de samples. Le principe est simple : les sons s'ajoutent les uns aux autres mais ne se recouvrent pas, ce qui vous laisse l'embarras du choix pour fabriquer des tempos variés en associant, par exemple, une grosse caisse avec une séquence de percussions et un charleston. Par dessus, vous pourrez inclure, à volonté, des bruits bizarres ou des séquences instrumentales, la seule restriction technique étant que vous ne jouirez «que» de seize pistes. Chose non négligeable quand on sait que les petites tables de mixage n'en comptent que huit ! Toutefois, le titre de Codemasters possède son revers de médaille : vous ne pourrez pas exactement reproduire avec fidélité le morceau qui vous trotte dans la tête, du fait de l'aspect dirigiste des samples et du parti pris musical techno. Oui, il existe un éditeur de riff qui vous permet de plus ou moins satisfaire vos exigences, mais cela se révèle rapidement très prise de tête. Tout d'abord, les mesures sont forcément binaires puisqu'elles sont divisées en quatre temps, ce qui balaye toutes possibilités de conception ternaire comme en jazz. De plus, même en restant dans le binaire, il n'est pas possible de fabriquer une formulation rythmique de seize temps (très appréciée des fans de hard-core !) sans créer quatre mesures différentes qui se suivent - d'autant plus qu'il faudra replacer ces quatre mesures à chaque fois dans la partition, par un système de copier/coller. Cela dit, Music est un soft avec lequel il faudra compter, pour entrer au Top 50 des joueurs artistes !

L'éditeur de riff vous donne l'occasion de bricoler des samples.

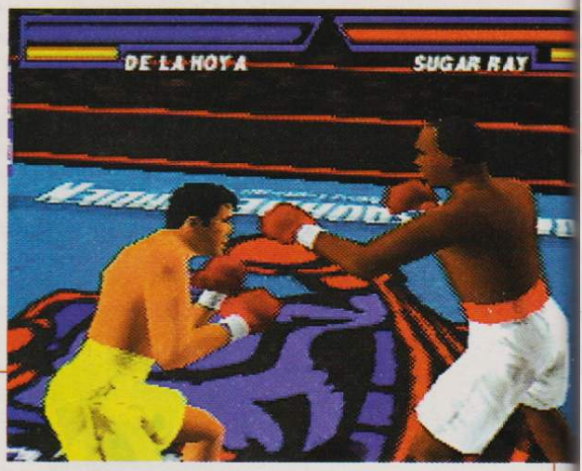
149F*
PRIX PLATINUM
Le grand Duke frappe très fort en proposant "Duke Nukem 3D" à prix Platinum sur Playstation... le jeu collector idéal pour faire un carton !
PlayStation
GT INTERACTIVE SOFTWARE
DUKE NUKEM 3D
INDISPENSABLE!
VU SUR CONSOLE
mediatect

Par Jean Santoni





Info de dernière minute ! Codemasters (TOCA, Colin McRae Rally) prépare actuellement une simulation de boxe.

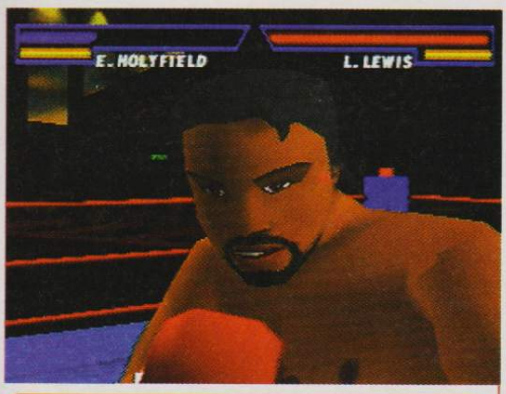


K.O. KINGS

Editeur : EA Sports - Disponibilité : décembre 98

GET IN THE RING !

EA Sports tente d'élargir sa gamme sports avec la première véritable simulation de boxe de l'Histoire de la PlayStation.

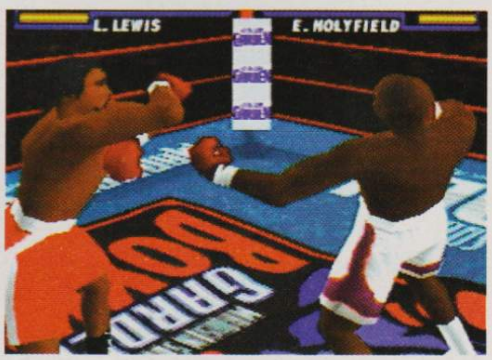


Comme dans la vraie vie, les coups laissent des traces sur le visage. Burp.

Avec K.O. Kings, EA Sports compte non seulement combler un vide ludique mais également affirmer sa suprématie dans le monde du sport virtuel. En effet, pour cette première incursion dans l'univers de la boxe, l'éditeur frappe fort, très fort ! Le genre de coup qui pourrait bien laisser la concurrence définitivement sur le carreau. Marvin Hagler , Muhammad Ali, Lennox Lewis, Jake La Motta... K.O. Kings proposera un choix de 38 boxeurs ! Oui, vous avez bien lu. 38 figures emblématiques du noble art, d'hier et d'aujourd'hui, réunies dans une simulation au potentiel énorme. Snirf, snirf...Vous ne sentez pas ? Il plane dans l'air comme un parfum de millions de dollars.

DU FRIC, DES PROS ET QUELQUES DOUTES

Pour ne pas faire les choses à moitié, l'éditeur s'est offert les services avisés de professionnels. Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya et Shane Mosley ont quitté leurs gants et craché leur protège-dents pour enfiler des costards classieux de consultant. Parmi cette liste de guest stars, les connaisseurs seront heureux d'apprendre la présence de Mills Lane, arbitre de renommée mondiale qui, lui, s'est occupé de toute la partie règlement. Difficile, dans ces conditions, pour la concurrence de riposter, n'est-ce pas ? Pourtant, alors qu'il ne reste que quelques petites semaines avant la sortie du soft, le constat demeure pour le moment encore bien mitigé. Si la modélisation des boxeurs, la motion capture et le contenu de la simulation (mode carrière, entraînement, possibilité de créer un boxeur, etc) n'attirent aucune critique particulière, la jouabilité est loin d'avoir soulevé l'enthousiasme. La maniabilité témoigne, en effet, d'une lourdeur inquiétante. Les déplacements latéraux sont poussifs, l'animation manque singulièrement de punch et l'interface des coups n'offre pas un confort de jeu optimum. Toutefois, rien n'est définitif et les développeurs d'EA Sports devraient logiquement trouver une solution à ces problèmes.



Ils ont déclaré

Sugar Ray Leonard, médaillé d'or aux J.O. de 1976 : «Je me suis toujours demandé ce que j'aurais fait contre Jake La Motta. Aujourd'hui, avec K.O. Kings, je peux voir comment je l'aurais battu !»

Oscar De La Hoya, champion actuel WBC des poids super légers : «Je voulais travailler avec EA Sports sur ce jeu, parce que j'ai bien l'intention d'y jouer beaucoup en entraînement, avant mes combats (NDLR : ben voyons !). Je frapperai tout le monde dans le jeu, pour avoir un bon état d'esprit avant de monter sur le ring !»

Authenticité maximum

En plus de la collaboration étroite de Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya, Shane Mosley et Mills Lane, EA Sports s'est également attaché le concours de nombreuses autres personnalités du monde de la boxe. Jimmy Lennon Jr a prêté sa voix pour la présentation des boxeurs sur le ring. Christian Delcourt et Jean Claude Bouttier assurent, quant à eux, l'ensemble des commentaires pour la version française. Enfin, pour garantir une immersion totale du joueur, l'éditeur n'a pas hésité à dépenser un peu plus d'argent pour passer des contrats de licence avec le Madison Square Garden ou encore la WBC.

FAITES-VOUS UNE GRANDE FRAYEUR

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2.23 F la minute

Virgin INTERactive

CAPCOM

A PETIT PRIX

© CAPCOM CO., Ltd. 1998. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., Ltd.
Distributed by Virgin Interactiv Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

RESIDENT EVIL™

EN GAMME PLATINUM

REFLEXION FAITE

Par Dave Martinyuk

ELIMINATOR

COURSE CONTRE LA MORT

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : fin 98

Adepte de jeux bien réalisés et riches en sensations, Psygnosis nous présente aujourd'hui un titre au concept éprouvé. Un pilote, un vaisseau, et la mort qui attend à chaque tournant...

Prisonnier de guerre, vous débarquez dans un établissement militaire où - et là ce n'est vraiment pas de chance - sont menées des expériences sur tout un tas d'appareils. Histoire de se rendre compte de ce qu'ils valent, vos geôliers vous laissent choisir un de leurs engins, puis ils vous envoient à la mort dans un complexe de circuits truffé de pièges. Si vous vous en sortez, ils en déduiront par une logique implacable que leur vaisseau est une machine extraordinaire, leurs propres pilotes valant sans doute au moins autant qu'un pauvre adversaire fait prisonnier comme vous. Mais comme on le sait, la fatuité des hommes les mène souvent à leur perte....

La cinématique d'intro fait dans le classique, mais la musique qui l'accompagne est superbe. Si si je vous promets, écoutez...

SAVONNETTE LAND

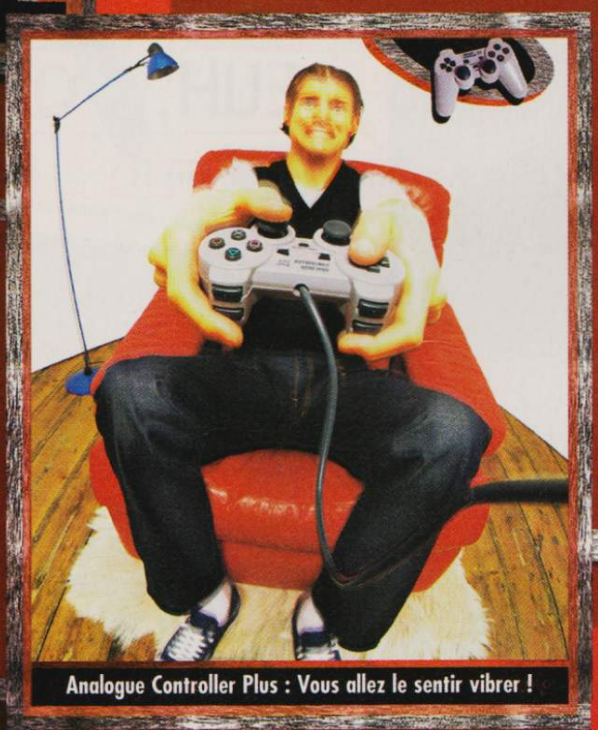
Eliminator fait partie de ces jeux auxquels on ne peut pas s'essayer en dilettante. A l'instar d'un WipEout, la technique de conduite qu'il réclame est si pointue qu'il faut s'entraîner dur avant de maîtriser son vaisseau avec brio, et tous ceux qui ne s'en donneront pas la peine ne franchiront sans doute même pas la première arène. Les commandes sont sensibles et les déplacements du vaisseau soumis à une forte inertie. Au final on se retrouve donc à lutter avec son appareil pour lui faire faire ce qu'on veut, et les premières parties font naître immanquablement quelques cris rageurs. Qu'importe. L'acharnement paye et on finit par réussir à peu près ce qu'on veut, positionnant le vaisseau dans le bon axe pour viser et lui faisant effectuer des déplacements au millimètre près pour passer entre les tirs ennemis et les mines vicieuses au sol. Les bonus armes sont assez nombreux - il y en a une douzaine - et vous serez bien avisé de les utiliser avec discernement pour vous débarrasser des adversaires les plus terribles (comprendre : les plus rapides et/ou les plus costauds). Le concept de course contre la montre est constamment présent dans Eliminator. A chaque niveau, vous vous retrouvez avec une bombe à retardement sous votre engin, et vous disposez d'un temps limité pour réussir le parcours qui vous est imposé. Le droit à l'erreur n'existe pas - il donne instantanément le droit de mourir - et certains circuits, comme celui où vous ramassez des bonus temps de trois secondes à répétition alors que votre timer flirte avec le zéro, obligent à être concentré à 200 %. Donc : impossible de s'essayer à Eliminator en dilettante. Question réalisation, ce titre fait dans le déjà vu, avec un côté futuriste prononcé (environnement métallique, adversaires mécaniques) assez clean mais peut-être un peu trop sombre. La qualité de l'animation, en tout cas, se révèle assez impressionnante. Au final, Eliminator fait donc figure de jeu stressant à souhait et on espère qu'il ne sera ni trop difficile, ni trop lassant, tant il est vrai qu'il semble avant tout dédié aux pilotes les plus doués de la PlayStation.

Sur le net : http://www.psygnosis.com/

Les déplacements du vaisseau en laisseront plus d'un sur le carreau. On ne devient pas un pilote expérimenté par la seule force de la volonté.

Real Arcade Gun : Renversant !

Le Volant Jordan Grand Prix : Attachez votre ceinture !



Analogue Controller Plus : Vous allez le sentir vibrer !

JOY TECH EUROPE

NE PAS DERANGER

« POUR TOUS LES REVENDEURS, RENSEIGNEMENTS PAR FAX AU 01 53 35 05 86 »

Par Nourdine Nini

BUGS BUNNY LOST IN TIME

Les photos sont tirées d'une version «work in progress». Elles ne reflètent pas forcément la version finale.

EUH... QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Editeur : Infogrames - Disponibilité : février-mars 99

Après maintes apparitions sur consoles, désormais désuètes, Bugs Bunny fait une entrée fracassante au pays de la PlayStation. Alors, le mangeur de carottes, on a un problème ?

La Warner n'a pas fini de nous faire craquer avec tous ses personnages complètement timbrés. De tous les héros animés de la firme, dont entre autres Sam le pirate, Titi & Gros Minet, Taz, Porky ou Daffy Duck, Bugs Bunny est certainement le plus connu de tous. Et c'est sans doute parce qu'il est aussi le plus malin et le plus smart qu'il a su se faire aimer par moult générations de paires d'yeux exorbitées. C'est justement son intelligence autant que sa vivacité que vous allez mettre à l'épreuve dans ce jeu de plates-formes/puzzle, entièrement en 3D. Vous aurez compris que vous dirigez le lapin et que vous risquez d'en baver ! See what I mean ?

Le niveau préhistorique dans toute sa splendeur.

Les persos ne seront pas figés de la sorte.

60 ans de Looney Tunes !

60 ans que Warner a créé son premier personnage super délirant. A l'époque, Porky faisait son apparition dans Porky's Hare Hunt. C'était en 1938. Bugs Bunny, lui, est venu au monde sous la plume de Ben «Bugs» Hardaway. C'est ce surnom de Bugs qui est resté dans l'histoire puisque le lapin de Bugs est devenu Bug's Bunny. Depuis, de nombreux artistes se sont employés à modifier le caractère du lapin, en le rendant plutôt mâture et intelligent. En tout, Bugs est apparu dans 175 dessins animés ! Il remporta un Academy Award en 1958 et vit sa carrière récompensée en 1985, lorsqu'il eut son étoile sur le Hollywood Walk of Fame ! Depuis Porky et Bugs, 194 autres personnages virent le jour ! Ça tombe bien, Infogrames a obtenu la licence Warner pour 3 ans ! Pour voir les persos délirer : www.warnerbros.com

Pour en venir à l'histoire, sachez que Bugs a malencontreusement (ben, voyons) actionné une machine à remonter le temps, qui l'a envoyé daredare dans une lointaine époque. Pour pouvoir revenir dans son terrier natal, où les tracas et le train-train de la vie quotidienne l'attendent, il va devoir récolter tous les morceaux de l'engin nécessaires à son retour parmi les Looney Tunes. Avant cela, il va lui falloir traverser 5 époques différentes (Préhistoire, Moyen-Age, Futur, etc.) dans lesquelles il rencontrera non seulement les autochtones du coin mais également un autre personnage différent de la Warner... Que se passera-t-il entre eux ? Mystère...

LA FOLIE BUGS

Chaque époque sera composée de 3 à 5 missions diverses et surtout de 4 autres niveaux cachés ! A priori, il semble y avoir ce qu'il faut pour ne pas s'ennuyer. D'autant qu'on nous promet une recherche non linéaire. Dans la panoplie d'actions ô combien vaste de notre ami Bugs, on y trouvera le saut, la course, le rebond et, cerise sur le gâteau, le coup de latte mouliné façon toon ainsi que la très fourbe marche sur la pointe des pieds, pour traverser certains endroits très délicats ! Comme vous le voyez, la dose d'humour ne fait pas partie des options cachées. Ajoutez à cela une 3D fluide et des graphismes qui s'annoncent sous les meilleurs auspices et l'on aura certainement un titre, certes destiné aux plus jeunes d'entre nous, mais dont l'intérêt n'offusquera point l'amateur de ces fameux dessins animés dont nous raffolons tous plus ou moins. That's all Folks !

LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1998.

"Le 1er jeu de rugby sur PlayStation est une véritable bombe." *PlayStation Magazine*

★★★★ *Or CD Consoles* **92%** *Consoles News* **93%** *Joypad* **92%** *Player One*

Pour 199F*, n'hésitez plus. Transformez l'essai !

- Commentaires de Jean-Louis Calméjane et Denis Charvet (France 2).
- Caractéristiques individuelles des joueurs : poids, taille, puissance et aptitudes.
- Mouvements des joueurs en 3D et réalisés grâce à la motion-capture.
- 32 équipes internationales dont la Nouvelle-Zélande, l'Angleterre, l'Australie et la France
- Salissez-vous au cours de Rencontres Amicales, Tournois, Coupes du Monde, Coupes des Territoires et Matchs Classiques.
- Toutes les conditions climatiques, du soleil sud-africain aux averses anglaises.
- Jouable jusqu'à 4 en simultané.

PlayStation

PC CD-ROM

SPORTS MASTER

Codemasters

Site internet: www.codemasters.com

* Prix Public Conseillé sur PlayStation

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1997. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster and Jonah Lomu Rugby are trademarks being used under license by The Codemasters Software Company Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Dave Martinyuk

TOP 10 HISTORIQUE

LES MEILLEURES VENTES PLAYSTATION

A chaque pays sa culture. Il est donc intéressant de voir quels sont les titres qui, quatre ans après la sortie de la PlayStation, ont rencontré le plus grand succès dans le monde. Les tableaux qui suivent vous donnent le top 10 des jeux les plus vendus en Europe, aux Etats-Unis et au Japon. S'il y a bien quelques spécificités territoriales, les surprises sont, somme toute, assez peu nombreuses.

Les trois tableaux présentés sur ces pages inspirent naturellement quelques commentaires. Soyons un peu chauvins et commençons par l'Europe. Nous avons là le tableau le moins partisan de tous, puisqu'il inclut cinq produits «intérieurs» (comprendre : qui ont été créés en Europe) et cinq «extérieurs» (hors Europe). La part belle est faite, chez les européens, à Lara Croft et aux simulations de conduite, Formula One en tête. On remarque également que ce sont les développeurs anglais qui s'en sortent le mieux (Bizarre Creations, Core Design), les français n'étant ici représentés que par Infogrames. Il faut ensuite se tourner vers les produits américains pour trouver du football (pour être plus précis, EA Sports se trouve au Canada mais, par commodité, nous l'assimilons aux Etats-Unis) ou de la plate-forme. Reste, enfin, un jeu de combats et le RPG le plus célèbre de la PlayStation du côté des Japonais (merci à eux), sans oublier «The real driving simulator», qui a connu un succès immense. Pour ceux qui se posent la question de savoir qui est Polyphony Digital Inc., sachez que c'est un studio de développement appartenant à Sony Computer Entertainment. Pas de souci donc, Gran Turismo est bien un pur produit Sony.

AUX ETATS-UNIS: SPORTS ET CHIEN FOU

Le top américain est plus tourné vers «l'intérieur» que le top européen. Sept des dix produits de la liste sont issus du territoire américain et apparaissent presque, pour certains, invendables (en tout cas en d'aussi grosses proportions) sur d'autres marchés. C'est notamment le cas des simulations de sport - foot américain en tête - qui ne peuvent connaître, ailleurs, autant de succès. La bataille entre Madden 98 et NFL Gameday a d'ailleurs été âpre. Aux yeux des joueurs, c'est finalement Sony Interactive Studios qui a fini par l'emporter sur EA Sports (qui a racheté Tiburon Entertainment). Electronic Arts s'en sort toutefois très bien dans l'ensemble avec trois produits présents dans le top 10. On reste également quelque peu étonné de trouver Jet Moto en neuvième place, tant ce jeu est médiocre. On l'est toutefois un peu moins de découvrir les deux Crash Bandi-

Europe

coot, même si Crash, en première place, c'est peut-être un peu beaucoup... Maintenant, un Américain serait sans doute lui-même étonné de découvrir notre top. C'est une question de culture.

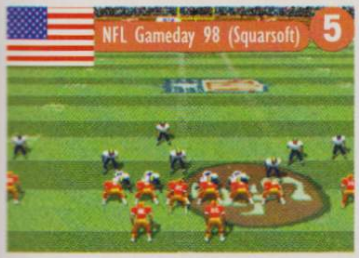
LE JAPON ET LE CONCEPT D'AUTARCIE

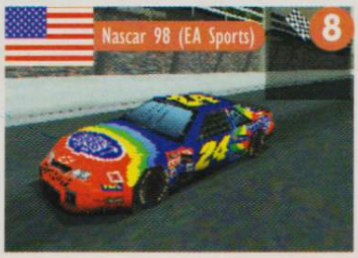
Les Japonais se suffisent manifestement à eux-mêmes puisque la totalité des jeux de leur top sont des titres «intérieurs». Parmi ceux-ci, quatre softs Squaresoft, qui se pose de fait en développeur-roi de la PlayStation. Sony et Namco tirent leur épingle du jeu en plaçant chacun deux titres. Capcom marque évidemment le coup avec le très effrayant Resident Evil 2. On trouve, parmi tous ces jeux, des productions un peu décalées (Chocobo Dungeon, Everybody's Golf) et dont le succès peut nous paraître un peu curieux, à nous autres européens. Le summum est évidemment atteint avec Derby Stallion, une simulation de courses de chevaux qui existe depuis de nombreuses années sur consoles 16 bits et dont le succès se confirme une fois de plus sur PlayStation. En France, Derby Stallion passerait pour un gentil petit jeu un peu curieux (dans le meilleur des cas) alors qu'au Japon, c'est une institution.

CONCLUSION ET REMARQUES GENERALES

Finalement, les premiers jeux de chaque liste sont des titres «intérieurs». Chaque marché semble donc évidemment plus sensible aux produits qui lui sont, a priori, plus spécifiquement dédiés. On peut également s'apercevoir que certains softs apparaissent dans plusieurs tableaux. C'est le cas de Tomb Raider II (Europe, Etat-Unis), Crash Bandicoot 2 (Europe, Etats-Unis), Tekken 2 (Europe, Japon), Gran Turismo (Europe, Japon), Resident Evil 2 (Etat-Unis, Japon) et, surtout, Final Fantasy VII (Europe, Etat-Unis, Japon) qui est le seul à être autant plébiscité. Quatre de ces six produits sont japonais, et cela n'est pas une surprise. Car il faut admettre que c'est de ce pays que proviennent, en général, les meilleurs titres, même si l'Europe et les Etats-Unis comptent des développeurs de talent. La culture du jeu vidéo sur consoles reste encore et toujours plus développée au Japon qu'ailleurs, et nous avons, dans ce domaine, encore quelques progrès à faire. En revanche, sur micro-ordinateur, c'est le contraire : les jeux japonais sont quasi-inexistants. Comme quoi...

Etats-Unis





Japon

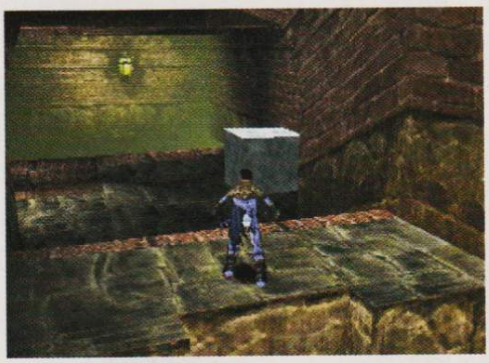
Par Gregory Szriftgiser

LEGACY OF KAIN 2 SOUL REAVER

LA PLAYSTATION DEVIENT IMMORTELLE

Editeur : Eidos - Disponibilité : mars 99

Au même titre que Metal Gear Solid, Soul Reaver devrait être l'un des temps forts de l'année 99. Premières informations et premières impressions sur un futur best seller.



Imaginez. Imaginez un monde sombre, des colonnes, des fresques. Imaginez des décors reflétant le faste perdu d'un monde damné par la folie vampirique. Imaginez la liberté d'y faire tout ce qu'il vous plaît. Imaginez l'immortalité, l'omniscience, le pouvoir absolu. La PlayStation s'apprête à accueillir l'un des jeux les plus extraordinaires qui ait jamais été conçu pour elle... Legacy of Kain 2 : Soul Reaver sera le plus grand voyage proposé par le petit bloc gris, une future prison pour tous les joueurs qui oseront goûter à cette graine de chef-d'œuvre absolu !

SE PERDRE DANS UN RÊVE

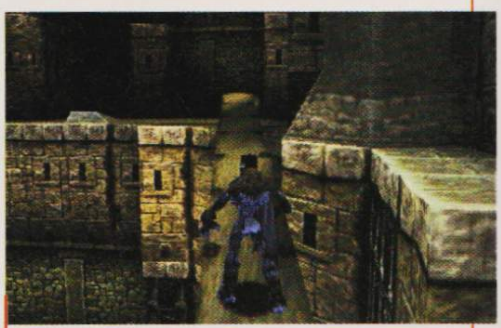
Nous l'avions brièvement évoqué dans le numéro 22, Soul Reaver fait partie des titres qu'on attend en y rêvant jour et nuit, comme Metal Gear Solid. Un jeu, un vrai, qui est aussi beau qu'intéressant et novateur. Et, en l'occurence, un jeu qui relègue aisément Tomb Raider et tous ses dérivés au rang de babioles sans intérêt tout juste bonnes à être exhibées aux générations futures, façon : «regarde, avant, comme c'était nul, les jeux vidéo». Nous aurons l'occasion de revenir sur les détails scénaristiques du jeu dans les numéros futurs, mais sachez que sa composante essentielle reste l'aventure. Ceux qu'il convient d'appeler Boss, comme Kain ou ses lieutenants, feront diverses apparitions au cours de votre progression, pas forcément pour vous entraver d'ailleurs. Pour le moment, Crystal Dynamics prévoit entre 40 et 80 heures de jeu non-stop, sachant qu'étant totalement libre de vous balader ou bon vous semble, qu'il s'agisse de la dimension matérielle ou du plan éthéré, il y aura quantité de lieux intéressants à découvrir. La plupart ne seront d'ailleurs que des endroits à visiter, et non des passages obligés vers la suite. Raziel, le personnage que vous incarnerez, pourra se livrer à toutes sortes d'actions, du combat à l'escalade, en passant par l'utilisation de certains éléments du décor. Quant au côté technique, je ne le dirai jamais assez, c'est bluffant. Du jamais vu, et ce jeu restera à n'en pas douter le plus beau de la PlayStation. Les décors sont les plus trippants qu'il nous ait été donné de visiter dans un jeu en 3D temps réel et l'ambiance gothique captivera quiconque se risquera à un regard vers l'écran. Nous vous en reparlerons plus en détails très vite, car s'il y a un seul jeu à attendre maintenant après Metal Gear Solid, c'est

Une torche, accrochée au mur, fera une arme très efficace contre les jeunes vampires agressifs...

2 mondes pour le même jeu

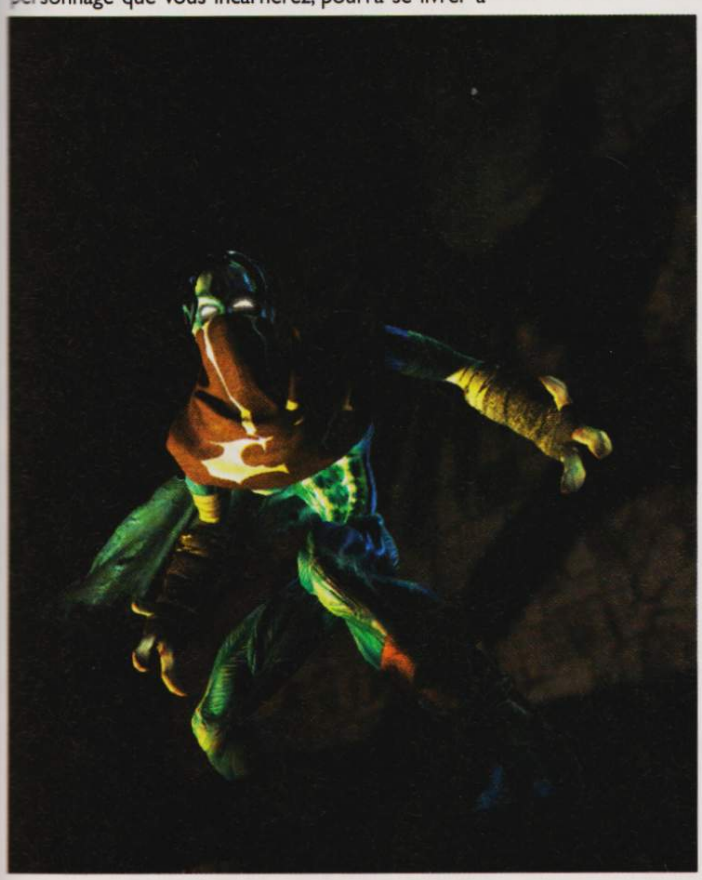
L'effet le plus extraordinaire du jeu reste le morphing en temps réel qui déforme éclairages et décors lors du changement de dimension. Pour vous donner un exemple :

Dans la dimension éthérée, les poutres déformées sont accessibles.



Le même lieu dans le plan matériel est bien plus rigide...

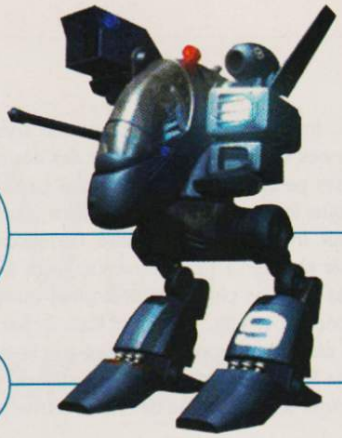
L'âme de ce vampire mort erre et se présente comme une proie à votre insatiable appétit.



Par Benjamin Janssens

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

UN FUTUR HYPER VIOLENT



Editeur : Psygnosis - Disponibilité : mars 99

Simulation d'hélico futuriste, G-Police avait su rallier quantité d'adeptes, malgré - ou grâce à - sa grande difficulté. Ze number two réserve-t-il d'agréables surprises ?

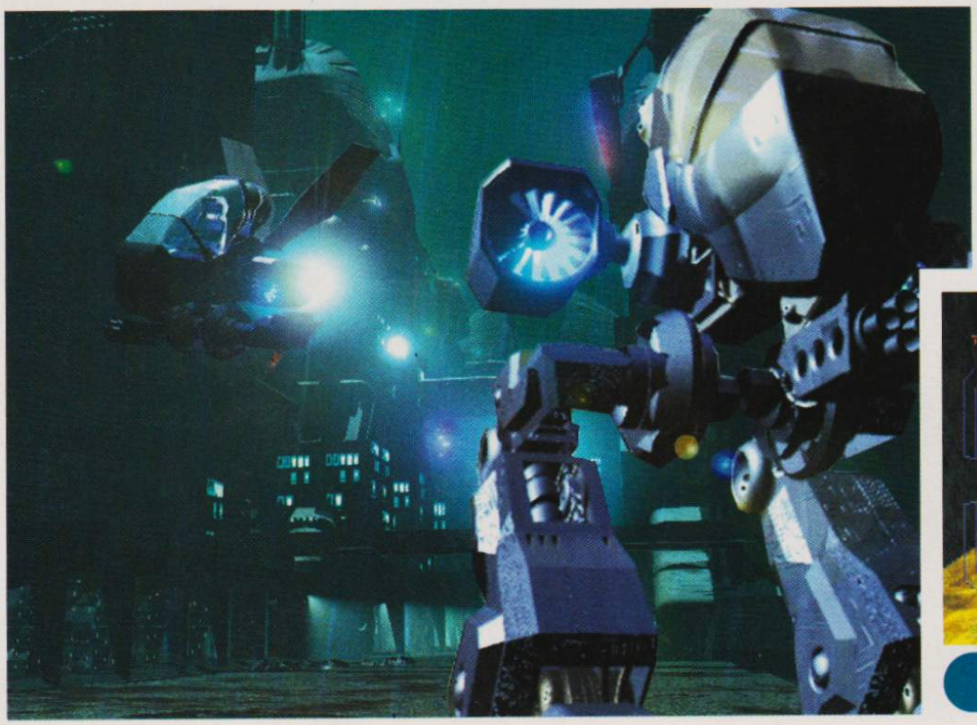
Lorsque nous nous sommes rendus chez les développeurs de G-Police premier du nom, voici un an et demi, on nous avait assuré qu'une suite était déjà sur le feu. A l'époque, le studio et l'éditeur réunis misaient énormément sur ce titre. Financièrement parlant, Psygnosis avait investi la bagatelle de 20 millions de francs pour s'assurer que, sur PC comme sur PlayStation, le jeu aurait tout pour plaire. G-Police n'a malheureusement pas trouvé le public adéquat... Ou presque. Car à l'image du héros du jeu, une bande grandissante d'aficionados s'est rebellée. Ces joueurs purs et durs - ces «killers» - sont passés outre la difficulté des missions et du gameplay, pour finalement admettre que G-Police est un excellent titre.

Psygnosis : le dormeur doit se réveiller

Ces derniers temps, les rumeurs vont bon train. Psygnosis, éditeur auquel on doit des chefs-d'œuvre comme Formula One et Destruction Derby, serait-il mal en point ? Nous avons appris la fermeture récente du studio basé à Manchester, Outre-Manche. Un mauvais signe ? Pas vraiment. Il est parfois préférable de stopper le développement de titres sans avenir... D'autre part, nous avons visité, fin septembre, leurs studios américains, prometteurs. Psygnosis ne manque donc pas de ressources et compte clairement revenir sur le devant de la scène. Nous tenons également à ce qu'il reste en piste et continue de nous faire rêver.

TECHNIQUEMENT PARFAIT

G-Police - Weapons of Justice se veut une version très nettement améliorée du premier titre. L'action se situe une nouvelle fois dans l'espace et dans le futur, sur une planète soumise aux aléas d'une population en décadence. Le Syndicat du Crime fait des ravages et la guerre civile est proche. Les rares bons citoyens comptent sur un homme, le Colonel Grice, assisté de ses Marines... Dans un univers en 3D d'une extrême finesse, vous pilotez plusieurs véhicules. Dans cette guérilla urbaine, vous disposez de deux sortes d'hélico (Havoc et Venom), d'un Raptor, d'une bagnole aux caractéristiques équivalentes à celles de la Batmobile et d'un vaisseau spatial rapide. Bien entendu, les programmeurs se sont focalisés sur le gameplay afin de rendre le soft plus accessible. Si bien que les amateurs de shoot them up mâtiné de réflexion devraient apprécier. Pour en finir avec les chiffres, sachez que l'arsenal se compose de 25 armes, que le scénario se découpe en 30 missions et que ceux qui vous attendent dans l'équipe adverse utilisent 35 véhicules différents. Dernier détail et non des moindres : certains niveaux devraient vous propulser dans des canyons et des tunnels. Un G-Police 2 moins claustro serait donc en préparation. Cool !



La guerre civile est sur le point d'éclater ? Qu'à cela ne tienne, le Colonel Grice est là.

Un univers futuriste en 3D d'un redoutable réalisme. Merci aussi aux séquences FMV !

Séquence News

Séquence news

Une passion d'avance

Pour nous, le n°1 C'est TOI

Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent "News"

Pour toi !
Toutes les
Nouveautés
au Meilleur Prix
disponibles
au "Jour J"*

C'est dans ton magasin Séquence News...

Vas-y fonce !!!

Pour TOI, nous avons réuni
Des accessoires
Des Top News
Des offres 32 bits
Tous les jeux officiels
Des coups de coeur ...

Pour te renseigner,
Vas Vite chez ton Séquence News !

Sinon, tu peux commander en VPC par correspondance au magasin de ton choix.

Viens voir !!!
Le Pack
PLAYSTATION
de Noël
est déjà chez ton
Séquence News !

PlayStation

Paiement en 3 FOIS
Dans certains magasins

Plein d'accessoires Pour TOI

- Manette Dual Shock
- Volant + pédales - agréé compatible Gran Turismo
- Volant haut de gamme
- Action Replay II
- Souris
- Manette infrarouge
- Cartes mémoire
- Câble péritel RGB
- Pistolets
- Rallonges manettes
- Le Glove (gant-Manette)
- Multitap

• *En accessoires, s'il te manque quoi que ce soit, vient nous voir. Nous avons certainement ton bonheur.*

Ne manque pas Les TOP NEWS

- Spyro le Dragon
- Medievil
- Gran Turismo (prix sympa)
- 5ème Elément
- Moto Racer II
- ISS Pro 98
- Mission Tesla
- Fifa 99
- O D T
- Breath of Fire III

• *Découvre les autres "Coups de Coeur" dans ton magasin Séquence News. Ils portent le nom de "Top News". Tu les remarqueras par ce symbole*

Des petits prix < 200 Fttc / NEUF

- Toca Touring Car
- Doom
- Tomb Raider
- Resident Evil
- Formula One 97
- V Rally
- NHL 98
- Croc
- Time Crisis
- Hercules
- Un grand choix de jeux Platinum

• *et d'autres titres que nous avons pour Toi en magasin !*

Encore pour TOI
Un Nouveau
Séquence News
à SABLÉ/SARTHE
38, Rue de l'ILE - 72300
Tél : 02.43.95.79.15

ACHAT au meilleur Prix OCCASION VENTE

15% de réduction sur un jeu d'occasion sur présentation de cette publicité

Les Best de l'occasion choisis et testés pour TOI !

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE, Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ?

Devenez
REVENDEUR
Séquence News
Contactez-nous au 02.40.69.58.58

Tu veux des bons jeux ! ... Tu cherches une News ? ... cours chez ton Séquence News

13 - ARLES
10 Rue du Dr FANTON
13200 ARLES
Tél : 04.90.49.86.40

22 - GUINGAMP
36, Rue Notre Dame
22000 GUINGAMP
Tél : 02.96.40.03.02

29 - QUIMPER
2, Rue du Préfet Collignon
29000 QUIMPER
Tél : 02.98.55.38.39

35 - St-MALO
12, Place Bouvet
35400 St MALO
Tél : 02.99.82.03.72

44 - NANTES
8, Rue Voltaire
44000 NANTES
Tél : 02.40.69.58.58

49 - CHOLET
Galerie Clémenceau
11, Rue Clémenceau
49300 CHOLET
Tél : 02.41.58.18.90

56 - LORIENT
25, Cours de la Bove
56100 LORIENT
Tél : 02.97.21.34.35

84 - ORANGE
17, Rue Victor Hugo
84100 ORANGE
Tél : 04.90.11.07.46

22 - St-BRIEUC
53, Rue St Guillaume
22000 St BRIEUC
Tél : 02.96.61.06.48

22 - LANNION
4, Rue Dugueslin
22300 LANNION
Tél : 02.96.46.46.59

29 - MORLAIX
8, Place des Otages
29300 MORLAIX
Tél : 02.98.62.06.06

37 - TOURS
105, Rue des Halles
37000 TOURS
Tél : 02.47.61.71.96

49 - ANGERS
52, Rue Baudrière
49100 ANGERS
Tél : 02.41.88.30.08

56 - VANNES
14 bis, Rue Emile Burgault
56000 VANNES
Tél : 02.97.68.20.68

72 - SABLÉ/SARTHE
38, Rue de l'ILE
72300 SABLÉ/SARTHE
Tél : 02.43.95.79.15

85 - LA ROCHE / YON
Centre Ciel Empire
4, Place Napoléon
85000 LA ROCHE / YON
Tél : 02.51.36.15.25

PlayStation sont des marques de Sony Computer Entertainmant Inc. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Par Edouard Duchamp

RIVAL SCHOOL UNITED BY FAITH

LA REVOLTE DES LYCEENS VERSION CAPCOM

Editeur : Capcom - Disponibilité : décembre 98

Capcom nous offre sa dernière production de combats, complètement folle et hyper violente. Un titre à part, pour les étudiants en mal de manif'.

Natsu, la volleyeuse, est un personnage qui manie la balle comme une arme mortelle.

Au Japon, les écoles sont des lieux importants, et chaque établissement possède sa propre spécialité et réputation. Les élèves en sont fiers et sont prêts à tout pour en défendre l'honneur. C'est en tout cas ce qui arrive dans Rival School, le dernier jeu de combats de Capcom qui, pour une fois, abandonne les ennuyeux et sempiternels karatékas volants pour nous offrir un soft de combats violent et original. Car, comme son nom l'indique, Rival School ne met en scène que des lycéens et des personnes du corps enseignant, le tout saupoudré d'un scénario idiot. Le directeur de la Justice School, l'école la plus prestigieuse mais aussi la plus mystérieuse de la ville, a enlevé un grand nombre d'élèves pour réaliser d'étranges expériences. Choisissez 2 élèves ou professeurs parmi les 20 persos disponibles, les mauvais garçons de l'école craignos, les étudiants étrangers de la Pacific High School ou encore les sportifs du Five Rings College, et filez sauver vos collègues en détresse.

Le prof de sport, Hayato, est un personnage violent et bourru, avec le trainer Adidas de rigueur.

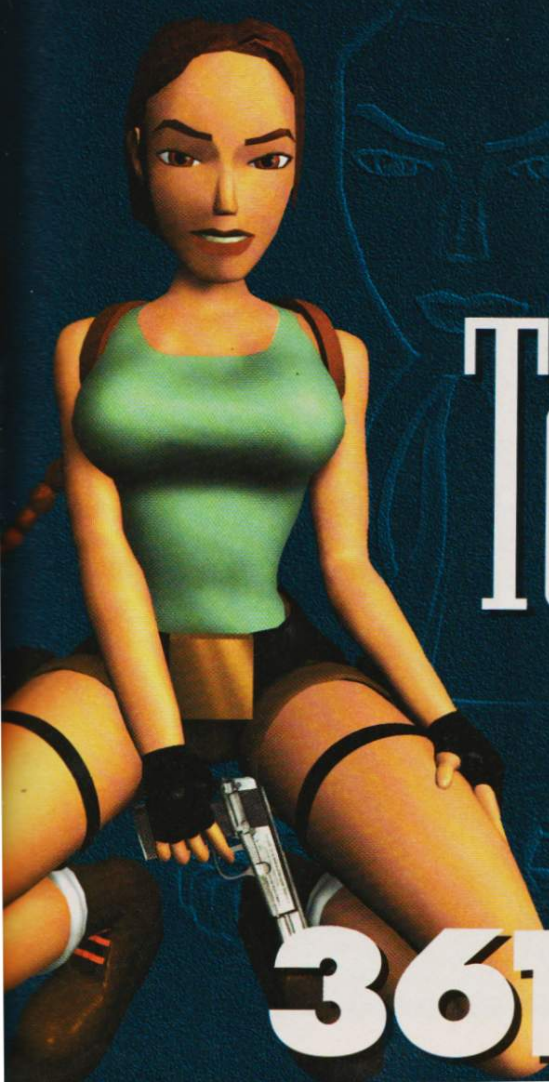
Pour se débarasser d'un adversaire, les voyous l'attrappent à deux et le frappent violamment sur le sol.

Version Europe light

Dans sa version japonaise, le titre propose deux modes : un mode combat classique et un mode aventure où l'on incarne un nouvel élève. Malheureusement, ce dernier ne sera pas conservé, dans la version européenne du titre. Néanmoins, le jeu comprendra 24 personnages cachés à découvrir ainsi que 4 mini-jeux de football, base-ball, etc. à essayer après avoir fini le jeu.

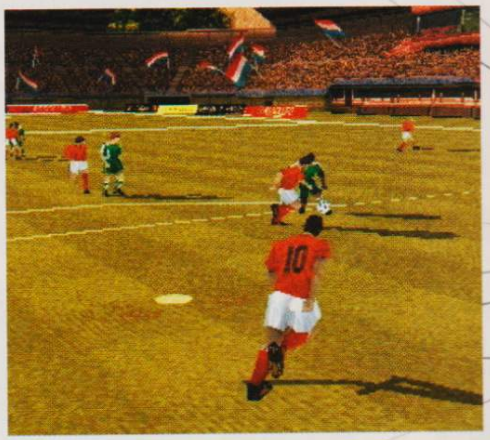
LA SOLIDARITE DES ECOLIERS

Tout comme X-Men Vs Street Fighter du même éditeur, Rival School permet de combattre par équipe, afin de multiplier le plaisir de jeu. Au moment de choisir son combattant, le joueur doit sélectionner un second personnage qui viendra épauler le premier en cas de coup dur. Ainsi, de manière très peu cavalière, il sera possible de s'acharner en duo sur un même adversaire. Etant donné que chaque partenaire a une manière spéciale de vous venir en aide (tapant sur votre ennemi ou vous soignant), vous comprenez que le choix du comparse devient aussi important que celui du personnage principal, d'autant qu'il est possible d'interchanger les deux combattants entre chaque round. De plus, le jeu propose une action violente et rapide qui manque à la plupart des titres de combats disponibles sur PlayStation, comme Tekken ou Dead or Alive qui se réclament d'une école plus «crédible». Ici, la volleyeuse smashe sa balle en visant la tête de l'adversaire, la pom-pom girl américaine donne des coups de pied aux reflets arc-en-ciel, et le professeur de Lettres envoie ses adversaires dans les airs, avant de les clouer au sol avec une gigantesque boule d'énergie. Rapide et puissant, Rival School deviendra certainement un grand classique du genre, lors de sa sortie en décembre prochain.



Gagnez des jeux
Tomb Raider III
avant tout le monde !
SUR LE
3615 PSNEWS
1,29 F/mn.

Par Jean Santoni



LIBERO GRANDE

UN JEU DE FOOT A PART

Editeur : Namco - Disponibilité : janvier 99

Pas question de concurrencer EA Sports. Namco tente d'investir un créneau original et extrêmement curieux.

Si vous pensiez en avoir fini avec le foot, c'est raté ! Tenez, même Namco, le spécialiste du jeu de baston (Soul Blade, Tekken), s'y met ! Mais plutôt que de nous servir une simulation conventionnelle, l'éditeur nippon a choisi de prendre un risque considérable en jouant la carte de l'originalité. Dans Libero Grande, vous ne tiendrez pas le rôle de 11 joueurs mais d'un seul et unique footballeur : le libéro ! Un choix vraiment curieux qui risque fort de ne pas faire l'unanimité auprès des fans de foot, même si les options de jeu restent classiques. Vous pourrez en effet disputer des matchs d'exhibition, des coupes, des championnats et participer à une dizaine de mini épreuves (penalty, coup franc, dribble, etc.) en mode challenge. Libero Grande vous donne en outre la possibilité de choisir parmi 30 footballeurs imaginaires (dont 10 cachés) et d'intégrer 32 équipes nationales.

En plus des matchs, vous pourrez participer à une multitude d'épreuves d'adresse.

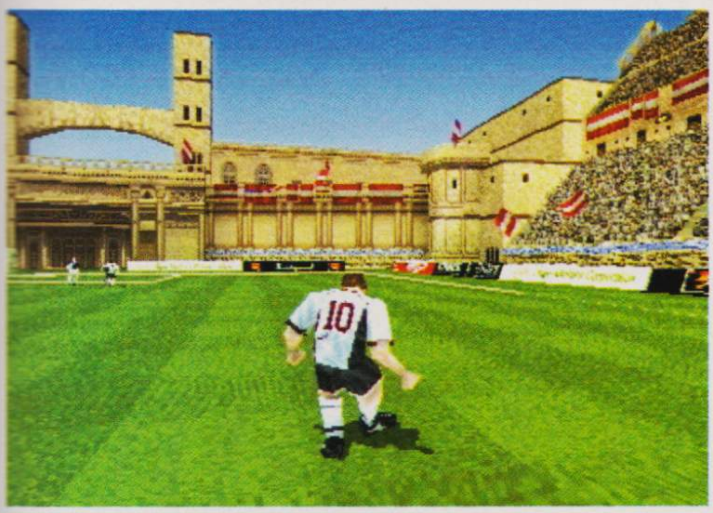
Dans Libero Grande, vous ne dirigez qu'un seul joueur.

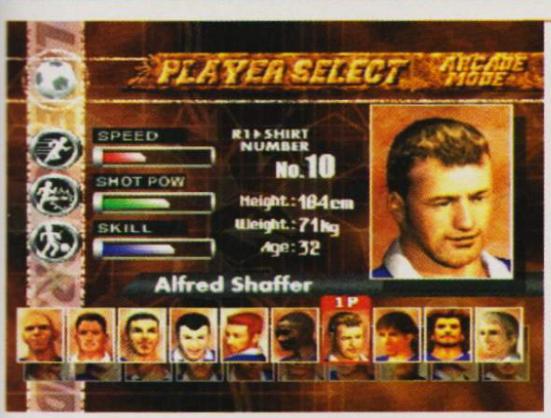
QUELLE CHANCE POUR NAMCO ?

On y a joué, n'hésitons pas à le dire, c'est super space ! Franchement; Libero Grande aurait pu facilement faire partie du texte de Dave Martinyuk consacré aux jeux «arts et essai» (cf. PM 24). Rares sont les moments où le joueur a le sentiment d'être complètement maître de la situation. On passe son temps à parcourir le terrain de long en large pour se démarquer et à tapoter frénétiquement sur les touches du pad pour donner des ordres (passer, tacler, shooter, etc.) aux coéquipiers gérés par la console. Avec un peu de chance, si vous êtes bien placé, vous pouvez faire un appel de balle et tenter votre chance devant les buts. Les commandes sont quand même très capricieuses. Techniquement, ce titre est également peu représentatif du talent de Namco. La 3D et les animations sont assez sommaires, les changements constants d'angles de caméra, quant à eux, ne servent pas toujours l'action de façon efficace. Bon, ben voilà, rien de plus à ajouter si ce n'est qu'il reste un peu plus d'un mois avant l'arrivée de ce soft sur le marché et que l'ombre de FIFA 99 se profile déjà à l'horizon. Un pari difficile pour Namco.

Namco : les dates clefs

1955 : Namco, qui s'appelait alors Nakamura Manufacturing Ltd, débute son activité dans l'industrie du jeu en installant deux chevaux mécaniques dans un supermarché de Yokohama.
1959 : Nakamura Manufacturing Ltd devient Nakamura Manufacturing Co.
1966 : La société se lance dans la production à grande échelle de chevaux mécaniques et passe un accord de licence avec The Walt Disney Company.
1972 : Nakamura Manufacturing Co. devient Namco.
1976 : Namco met un pied dans le monde des salles d'arcade en collaboration avec Atari.
1978 : Namco crée son premier jeu d'arcade, Gee-Bee.
1980 : Naissance du cultissime Pac-Man.
1982 : Naissance de Pole Position.
1984 : Namco développe des jeux pour la console 8 bits de Nintendo.
1990 : Namco développe un simulateur de conduite pour la prévention routière en collaboration avec Mitsubishi.
1993 : Namco devient le principal acteur du secteur du jeu d'arcade aux Etats-Unis.
1994 : Namco développe pour la PlayStation.





30 joueurs et 32 équipes pour un jeu de foot aux frontières de l'étrange !

Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

Rachat cash de jeux d'occasion

Paiement en 48 h*

* à compter de la date de reception

Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

PLAYSTATION

BEST OF

TOMB RAIDER 3	349 F	NINJA	349 F
COOL BOARDER 3	349 F	COLONY WARS 2	349 F
CRASH BANDICOOT 3	349 F	NBA LIVE 99	349 F
TOCA TOURING CAR 2	349 F	YANNICK NOAH TENNIS	349 F
SPYRO	349 F	X-MEN VS STREETFIGHITER	349 F
FORMULA ONE 98	349 F	TENCHU	349 F
O.D.T.	349 F	METAL GEAR SOLID IMPORT US	449 F
BREATH OF FIRE 3	349 F		

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

COOL BOARDERS
DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DISRUPTOR
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADVENTURE
LOST WORLD
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
V.RALLY
WARCRAFT II

199 FRANCS

BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOMB RAIDER 2

249 FRANCS

CRASH BANDICOOT 2
MARVEL SUPER HEROES
NEED FOR SPEED 3
RESIDENT EVIL 2

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

A RETOURNER A *CONSOL PLUS* - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (ajouter 30 F)

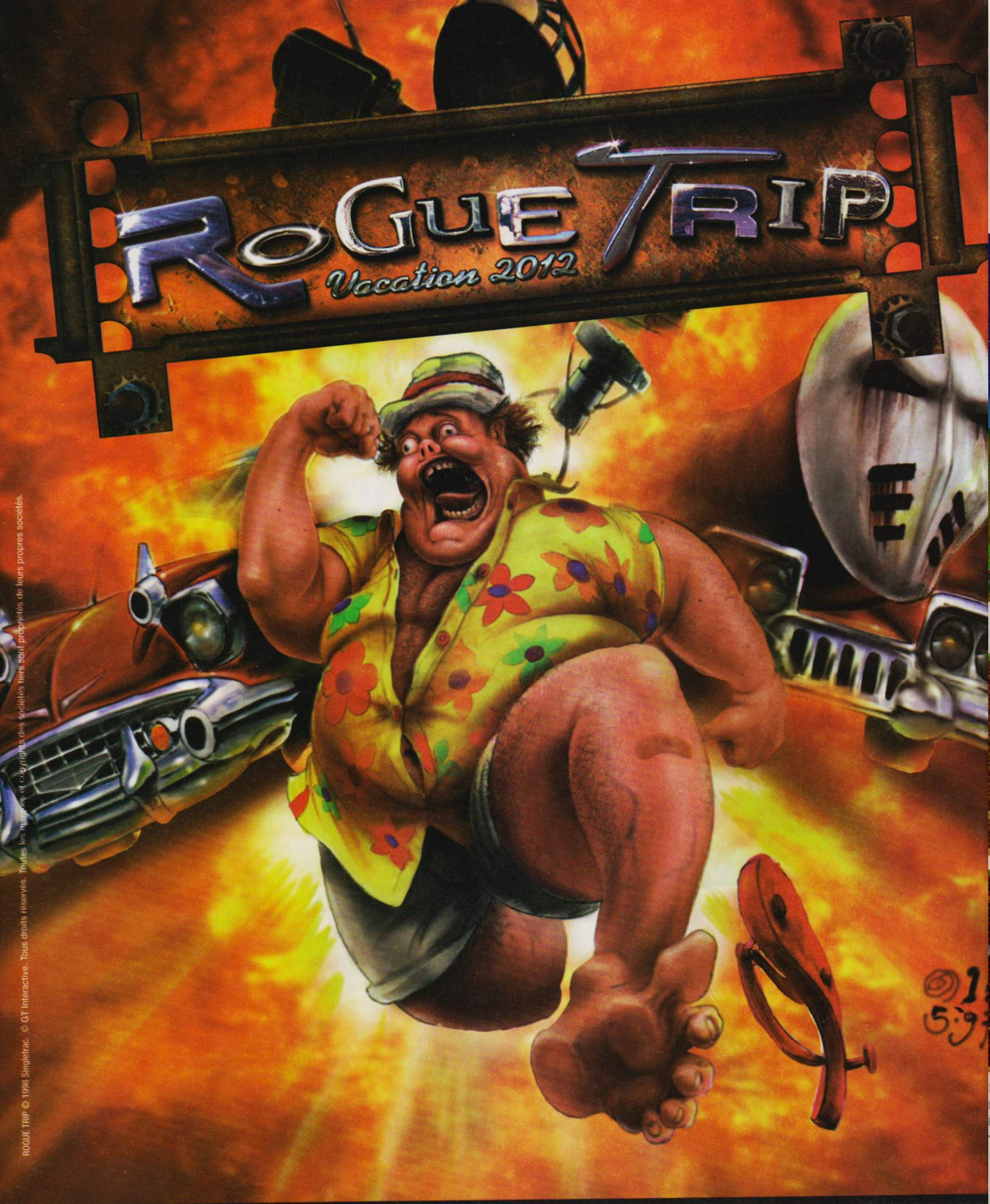
Playst 11/98

Tél. 04 92 02 06 04

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

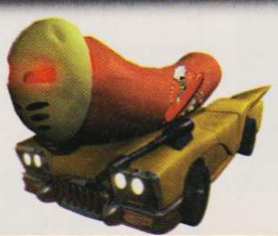
ROGUE TRIP

Vacation 2012



ROGUE TRIP © 1998 Singletrac. © GT Interactive. Tous droits réservés. Toutes les marques et copyrights des sociétés tiers sont propriétés de leurs propres sociétés.

PlayStation®



Vive les vacances!

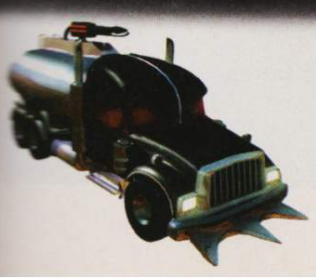
15 véhicules complètement délirants

Au volant de votre bolide surarmé, conduisez les vacanciers dans les différents sites touristiques du pays.

12 niveaux différents, mêlant course effrénée et combat sans merci

Une interaction totale avec le décor : tout peut être détruit!

Mais attention, vos concurrents n'entendent pas se laisser piquer leurs clients sans réagir...



GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

SINGLETRAC™
www.singletrac.com

Par Edouard Duchamp

LEGEND OF LEGAÏA

UN JEU DE RÔLES QUI SE PREND POUR TEKKEN

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité Japon : novembre 98

Sony se lance de nouveau dans l'édition de jeux de rôles très prisés par les européens. Leur prochain titre présenté n'est rien d'autre qu'une merveille.

Que serait un jeu de rôles sans superbes cinématiques pour asseoir l'action ?

En France, le jeu de rôles est un genre méconnu qui s'est fait apprécier avec Final Fantasy VII, meilleure vente mondiale de la PlayStation. Mais après ? Difficile pour celui qui a aimé l'aventure de Cloud et de ses compagnons de mettre la main sur un jeu du même genre. Pourtant, nous avons reçu ce mois-ci la version d'un soft qui sera commercialisée au Japon (les veinards) au moment où vous lirez ces lignes. A la manière d'un Final Fantasy, ce titre propose au joueur d'évoluer dans un monde où il peut se déplacer librement. Là, comme le veut le genre, il doit consulter les nombreux habitants du lieu pour recueillir des informations afin de faire avancer le scénario. La principale originalité vient du mode combat, qui permet de mêler habilement le duel par menu à la Final Fantasy et le jeu de combats à la Tekken. Nos trois héros sont des professionnels des arts martiaux et, à chaque round, le joueur devra décider de leurs enchaînements de frappes.

Qui est Contrail ?

Sous ce nom étrange se dissimule en fait une équipe de développement de Sony, spécialisée dans les jeux de rôles/aventure. C'est la même équipe qui avait réalisé Gunners' Heaven, Crime Crackers (jamais sorti en France) et Wild Arms (prévu pour la fin de cette année en France). Vu ses divers succès passés, il semblerait que ce studio commence à prendre ses marques. Pour plus d'informations (en japonais !) rendez-vous sur le Net: http//:www.scei.co.jp

TROIS JEUNES GENS...

L'histoire de Legaïa conte les aventures du jeune Vann dans un monde maudit où les dieux, représentés par des statues de bêtes, protègent les pauvres humains de la «brume», une entité menaçante qui génère de dangereuses créatures. Pour se protéger d'elle, les rares humains survivants se sont regroupés en communautés autour de diverses reliques d'anciens dieux. Malheureusement, tous les hommes n'aspirent pas à vivre en paix puisque certains sont devenus les serviteurs de la brume, préparant l'avènement de créatures qui prendront le contrôle total de la planète. Pour lutter contre ces derniers, trois jeunes gens, portant en eux la force des «saintes bêtes» non affectées par la brume, partent pour une grande aventure dans le monde extérieur. Le décor est planté, reste à savoir comment l'histoire évoluera et quels seront les rebondissements. Un jeu de rôles haut en couleurs qui devrait exciter l'intérêt de la part des européens.

Les ennemis vous attaquent en pleine nuit. Noah vient chercher Vann.

TOO GAMES
MULTIMEDIA
A Cannes ?
C'est festival toute l'année...
Le spécialiste du jeu vidéo, le seul pro de la ville, le vrai, l'unique, qui écoute, qui conseille, qui sait que jouer c'est très sérieux !
Le plus grand choix d'Antibes à Mandelieu et alentour ...
VENTE NEUF ET OCCASION
JEUX VIDEO CONSOLES & PC
RACHAT ▲ REPRISE
▲ ECHANGE ▲ DÉPÔT-VENTE
... et c'est pas du cinoche ...
TOO GAMES
16 rue des Suisses
(derrière Stanislas)
06400 CANNES
Tél. 04 92 59 09 08

Par Julien Chièze

BASTON ET JEUX DE TIRS : DEUX GENRES À L'HONNEUR

POUR SA DEUXIEME APPARITION DANS LES PAGES DE PLAYSTATION MAGAZINE, LA RUBRIQUE REMAKE - QUI, RAPPELONS-LE, VOUS TIENT AU COURANT DES JEUX ARCADE ET PC PRÉVUS SUR PLAYSTATION - PRÉSENTE ICI QUELQUES TITRES FORTS. GROS PLAN.

SOUL CALIBUR

Suite de Soul Edge, Soul Calibur est, bien évidemment, un jeu d'arcade Namco. On la trouve en France depuis quelques semaines déjà, et ceux qui ont pu s'y essayer sont tous d'accord sur un point : ce jeu est graphiquement sublime. Le système de combats a été quelque peu amélioré (les persos ont plus de liberté dans leurs déplacements et ont chacun des armes et des techniques très différentes). Les effets de lumière ainsi que les super attaques sont toujours aussi bluffants. La palette des personnages est grandement renouvelée (six nouveaux parmi les dix personnages de base) et les boss et combattants cachés réservent parfois bien des surprises. Avec ce titre, Namco tient, une fois de plus, un «killer hit» dont les fans attendent la venue sur PlayStation avec impatience. Avant qu'il n'arrive chez nous, il passera toutefois d'abord par la case Japon, évidemment. Patience...

L'ASTUCE : le site www.namco.com propose un jeu intéressant. Dans les pages Soul Calibur se trouve une rubrique Passwords. Vous la découvrez en jouant à la borne. Le premier mot de passe : Edge of Soul, vous permet par exemple de découvrir des visuels exclusifs dédiés au jeu. C'est-y pas rigolo comme système ?

TIME CRISIS II

Après l'excellent Time Crisis, Namco ne pouvait que proposer une suite excellentissime (et TC III sera excellentissimesque, le IV excellentimesquifiant... Il faut toujours se surpasser). Cette nouvelle borne tient, en effet, toutes ses promesses. Utilisant la carte System 23 , la borne d'arcade se présente en version duo, chaque joueur ayant son écran dédié. Le système de mise à l'abri, via la pédale, a bien évidemment été conservé. Mais en permettant à deux joueurs de ne pas toujours se trouver sur le même écran, Namco a su apporter une nouvelle dimension à son jeu. Ainsi vous pouvez apercevoir votre coéquipier dans le fond du décor et attaquer une bande de méchants sur les deux côtés. Toucher votre ami est possible (le contraire eut été peu réaliste) mais cela ne lui fait pas perdre d'énergie : vous êtes simplement sanctionné d'un malus du côté du score. Un titre aussi réussi que le premier volet mais dans lequel on ne pourra sans doute jouer qu'à deux sur un même écran, sur PlayStation. A moins qu'une option link (deux télés, deux consoles, deux jeux, deux flingues, deux parents super riches...) ne soit prévue.

1 - SOUL CALIBUR
2 - TIME CRISIS II

Guillemot

RACE STATION SHOCK 2™

Dépassement du seuil légal de vibrations

ATTENTION !

IL N'Y A PAS QUE LES KEPIS QUI VONT T'EN VOULOIR...

- **ALORS ACCROCHE-TOI ! ÇA VA SECOUER !**
  Au moindre cahot tes mains vibrent sur le volant, comme si tu y étais !
- **TU VEUX EXPLOSER LES COMPTEURS ?**
  Avec le RACE STATION SHOCK² calé entre tes genoux ou fixé sur une table, c'est la pôle position assurée !
- **ET SI TU VEUX ÉCHAPPER AUX CONTRÔLES...**
  Alors le changement de vitesses type F1 et la programmation des boutons et pédales sont tes meilleurs atouts pour tous les semer !

ACCROCHAGES, ACCELERATIONS BRUTALES, CHOCS LATERAUX, CHAUSSEES DEFONCEES, DERAPAGES... RIEN NE T'ECHAPPE, TU DOMINES LA COURSE !

Pour PlayStation™

GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Photos non contractuelles. RACE STATION SHOCK² est une marque déposée de Guillemot Corporation. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Décidément la PlayStation a dynamisé de manière incroyable le milieu du jeu vidéo. Ainsi ne vous étonnez plus de retrouver Abe à la cérémonie des Oscars ®, de voir des musiques de jeux au sommet des hits parade, ou bien des éditeurs sponsoriser des clubs de foot. A l'instar de la musique et du cinéma il y a quelques années, les jeux vidéo sont en train d'acquérir leurs lettres de noblesse. Il n'y a rien de plus beau que la reconnaissance.

Les musiques de jeux vidéo aux Grammy Awards

Chance Thomas chef du secteur musique chez Sierra (Half Life) tente de faire accepter une nouvelle catégorie récompensée aux Grammy Awards. Il s'agirait de la catégorie musique de jeux vidéo ! Pour ce faire il lui faut obtenir l'accord du NARAS (National Academy of Recording Arts and Sciences) dont il est l'un des membres. Après plusieurs années de combat, les avancées sont enfin notables. Ainsi une réunion se tiendrait le 11 décembre afin de statuer sur l'avenir de cette requête. La délégation de Thomas, qui comprendrait de nombreux compositeurs de musique de jeux vidéo, se heurterait apparemment aux a priori de quelques membres du NARAS «ne connaissant que les bip de Pac Man !» Rappelons-nous qu'il y a peu, le problème avait été le même pour l'admission du rap et des musiques de film. Bientôt vous entendrez les musiques de MediEvil (par exemple) à la radio et en tête des hits parades, c'est une certitude !

L'effet mondial d'Infogrames

Comme Aimé Jacquet le déclarait : «Notre titre de Champions du Monde risque de créer un engouement général autour du football». Apparemment Infogrames a succombé à cette déferlante et tente de diversifier sa présence dans le monde du ballon rond. Après avoir acquis la licence Ronaldo pour une série de titres prévus sur PlayStation, l'éditeur français vient d'entrer dans le cercle fermé des sponsors de l'Olympique Lyonnais ! Ainsi ne vous étonnez plus si vous découvrez sur les maillots de l'équipe, résidente au stade de Gerland, le logo de tatou d'Infogrames. Que ce soit en championnat de France ou bien en coupe de l'UEFA, Infogrames soutiendra avec ferveur son équipe.

Sony se la joue mini

Une date a filtré. Le 23 décembre 98, la PocketStation verra le jour au Japon ! Connu jusqu'à maintenant sous le nom de PDA, le nouvel accessoire de Sony est le mix d'une carte mémoire et d'une mini console portable le tout pesant 30 grammes. Doté d'un microprocesseur cadencé à 32 MHz, de 128k de Ram, d'un écran LCD 32x32, et d'un link infrarouge, la PocketStation devrait voir fleurir près de 31 titres l'exploitant d'ici la fin de l'année. Pour vous mettre l'eau à la bouche, apprenez qu'il sera possible d'élever ses chocobos dans Final Fantasy VIII, d'entraîner son bandicoot dans Crash 3, et que de consulter son agenda électronique. On peut décemment espérer voir poindre la bête sous nos latitudes pour les saisons printemps-été 99.

THQ premier de la classe

Vous ne la connaissez probablement pas, et pourtant cette société vient d'être sacrée Compagnie Multimédia de l'année 1998, de qui s'agit-il ? De THQ bien sûr ! Plutôt connue chez nous en tant que boîte à nanars et autres adaptations ciné médiocres, THQ semble pourtant avoir le vent en poupe. Ainsi le 15 octobre, THQ est un peu devenu le champion de l'année. Pour Brian Farrell, PDG du groupe : «Cette distinction sanctionne les efforts consentis et l'attention de chaque membre de THQ.» Il est vrai qu'avec une augmentation de ses bénéfices de plus de 300 % pour la dernière année fiscale, THQ s'impose de plus en plus comme un grand du secteur.

Enix dans la tourmente

Au Japon on ne rigole pas avec les jeux vidéo ! L'association de revendeurs japonaise répondant au doux nom d'ARTS vient ainsi d'annoncer qu'elle portait plainte contre la société Enix (Bust A Groove, Dragon Quest) pour atteinte à la liberté de commerce. D'un côté Enix tente d'interdir le marché de l'occasion, de l'autre l'ARTS trouve l'interdiction inconcevable. L'affaire ayant pris de grosses proportions et concernant désormais aussi les droits d'auteur et les exploitations de licence, l'ARTS a embauché pas moins de 20 avocats pour plaider sa cause lors du procès qui se déroulera à la Court de Justice de Tokyo. Si Enix est en première ligne, la plupart des éditeurs japonais parmi lesquels on retrouve Nintendo, attendent beaucoup de ce jugement qui, quoi qu'il advienne, bouleversera les mentalités. Priez tous pour qu'il n'y ait pas de retombées en Europe !

Electronic Arts made in Korea

Lorsqu'on tente de maintenir son statut de leader dans un secteur, il ne faut jamais hésiter à prospecter de nouveaux marchés, Electronic Arts l'a bien compris. Après avoir mené une campagne de rachats impressionnante, le géant américain a annoncé l'ouverture d'un Electronic Arts Corée ! Chargé de la production, distribution, vente sur le marché de l'Asie Centrale, ce nouveau pôle sera administré par la branche australienne du groupe. «La Corée est notre marché le plus étendu en Asie Centrale et il nous a semblé opportun de nous y implanter. Lorsqu'on connaît le potentiel de croissance de la région nous ne pouvons que nous montrer confiants.» C'est bizarre mais on n'éprouve aucune difficulté à les croire. Electronic Arts concurrencerait-il Microsoft pour le titre honorifique de Maître du Monde ?

Abe à l'assaut des Oscars®

Lorne Lanning, créateur de la saga d'Abe, le laissait entendre lors de son interview du mois dernier : Abe s'attaque au cinéma ! En effet en marge du jeu, la société Oddworld Inhabitants a mené la coproduction d'un court métrage nommé Abe's Exodus the Movie. Après une requête adressée à la prestigieuse académie des Oscars ®, la réalisation pourrait bel et bien défendre ses chances dans la catégorie court métrage d'animation les 27 et 29 octobre au Laemmle Theater de Los Angeles où se tiendra la cérémonie. Imaginez le coup de fouet qu'une récompense donnerait au milieu du jeu vidéo, et à la PlayStation en particulier... support de prédilection pour les génies de l'imagerie de synthèse !

Codemasters et la spirale de la réussite

Codemasters est en pleine expansion ! Loin d'être aussi médiatique que certaines autres sociétés du milieu, la firme anglaise n'a de cesse d'améliorer ses résultats depuis maintenant deux ans. Ainsi sans esbroufe, grâce à des jeux PlayStation d'excellente qualité tels que Micro Machines V3, Colin McRae Rally ou bien TOCA Touring Car, Codemasters est en passe d'exploser ses prévisions de chiffre d'affaire pour l'année en cours. Alors qu'il n'avait engrangé «que» 20 millions de livres en 96-97, le résultat 97-98 est en passe de dépasser les 50 millions de livres (environ 450 millions de francs). Franchement ça fait plaisir de voir que les efforts consentis peuvent parfois s'avérer payants.

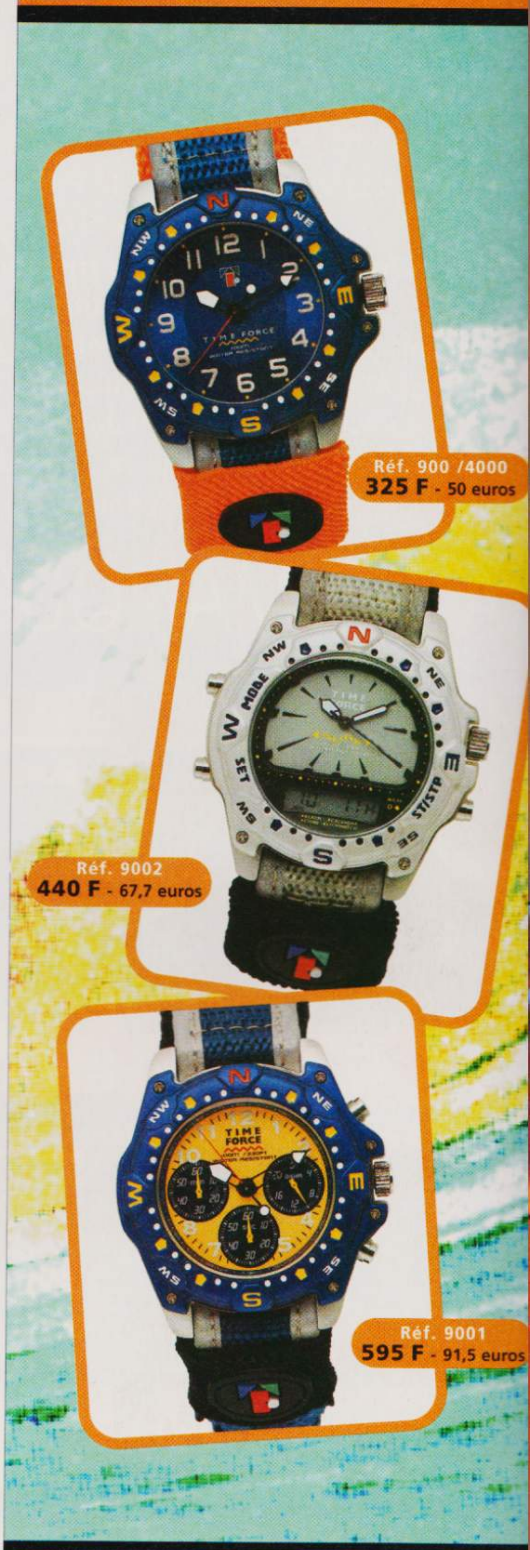
La PlayStation intéresse les pirates

Après les trafics de drogue, de contrefaçons de produits de luxe, voici que les pirates de l'ère moderne s'intéressent de plus en plus au cas de la PlayStation. Comme d'habitude pour ce genre de «commerce», la plaque tournante se situe à Singapour et Taiwan. Rien d'étonnant alors qu'une saisie record comprenant plus de 40 000 jeux PlayStation ait été opérée. Fidèle à son implacable image, la justice a décidé de détruire le chargement dont le montant s'élevait à 1,5 million de dollars tout de même (près de 10 millions de francs). Ce que l'histoire ne révèle pas, c'est si les membres de Green Disc, société responsable du recyclage des CD détruits, n'en ont pas profité pour s'en mettre plein les poches. Le crime ne paye jamais, enfin en l'occurrence...

Le choc des titans

La lutte contre la Dreamcast (console 128 bits de Sega) est officiellement ouverte par Sony. La maison mère de la firme japonaise vient donc d'annoncer la réorganisation du groupe le séparant en deux entités. Tandis que la première sera chargée de supporter les activités PlayStation, la seconde s'occupera exclusivement de la préparation de la PlayStation 2 ! Tout ceci ne veut pourtant pas dire que la nouvelle console de Sony s'apprête à sortir. Loin de là ! En effet, pour le moment la politique de Sony semblerait être d'observer le succès de la console nouvelle génération de Sega pour pouvoir ensuite répliquer de la manière la plus appropriée. On ne devrait donc pas voir débarquer la console avant l'an 2 000...

TIME FORCE
SURF



GAMME 9000/4000 : *Boîte métal - Étanche 100 mètres - Bracelet scratch - 18 modèles assortis*

GAMME 9002 : *Chrono ana-digit - Alarme - Boîte métal - Étanche 100 mètres - Bracelet scratch - 9 modèles assortis*

GAMME 9001 : *Chrono - Boîte métal - Étanche 100 mètres - Bracelet scratch - 18 modèles assortis*

Chez votre horloger bijoutier ou renseignements auprès de
TIME FORCE FRANCE - 25000 MORTEAU - Tél. 03 81 67 67 6

AMSTERDAM - MIAMI - MILAN - PARIS - MADRID
MUNICH - NEW-YORK - SEOUL - TOKYO - ZURICH

Les incontournables Les plus attendus

A la veille de Noël, le rythme des sorties s'accélère. Quelques morceaux d'anthologie se pressent au panthéon des meilleurs jeux. Avec ces pages entre les mains, il est désormais impossible de se tromper en magasin. Voici, en quelques images, le guide de vos prochains investissements. Des valeurs sûres, pas autre chose. Les mauvais jeux pourront désormais disparaître des rayonnages. Hasta la vista.

A NE MANQUER SOUS AUCUN PRÉTEXTE

Course auto

LES INCONTOURNABLES

Gran Turismo

Editeur : Sony C.E.J

Colin McRae Rally

Editeur : Codemasters

Formula One '97

Editeur : Psygnosis

LE PLUS ATTEN-

TOCA Touring Car 2

Editeur : Codemasters

Combat

Tekken 3

Editeur : Namco

Soul Blade

Editeur : Namco

Dead or Alive

Editeur : Tecmo

Ergheiz

Editeur : Squaresoft

Sport

Coupe du Monde 98

Editeur : EA Sports

ISS Pro 98

Editeur : Konami

Yannick Noah All Stars Tennis '99

Editeur : Ubi Soft

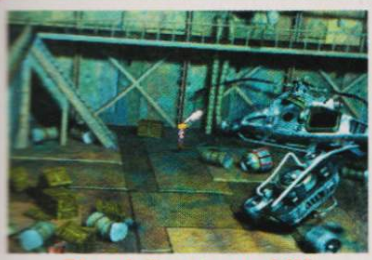
FIFA 99

Editeur : EA Sports

LES INCONTOURNABLES

LE PLUS ATTEN-

RPG/aventure



Final Fantasy VII

Editeur : Squaresoft

Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Sony C.E.E.

Vandal Hearts

Editeur : Konami

Final Fantasy VIII

Editeur : Squaresoft

Action/aventure

MediEvil

Editeur : Sony C.E.E.

L'Exode d'Abe

Editeur : GT Interactive

Tenchu

Editeur : Activision

Metal Gear Solid

Editeur : Konami

Jeux de tirs

Colony Wars Vengeance

Editeur : Psygnosis

Duke Nukem 3D

Editeur : GT Interactive

Exhumed

Editeur : Take 2 Interactive

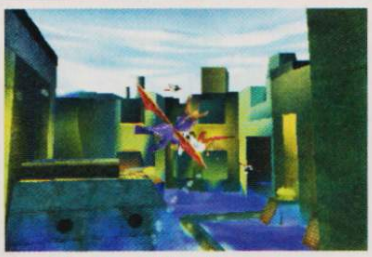
Eliminator

Editeur : Psygnosis

Plate-forme

Crash Bandicoot 2

Editeur : Sony C.E.



Spyro the Dragon

Editeur : Sony C.E.

Gex 3D

Editeur : Take 2 Interactive

Crash Bandicoot 3

Editeur : Sony C.E.

Bizarre

Parappa the Rapper

Editeur : Sony C.E.J.

Kula World

Editeur : Sony C.E.

Bust a Groove

Editeur : Enix

Music

Editeur : Codemasters

INTERNET

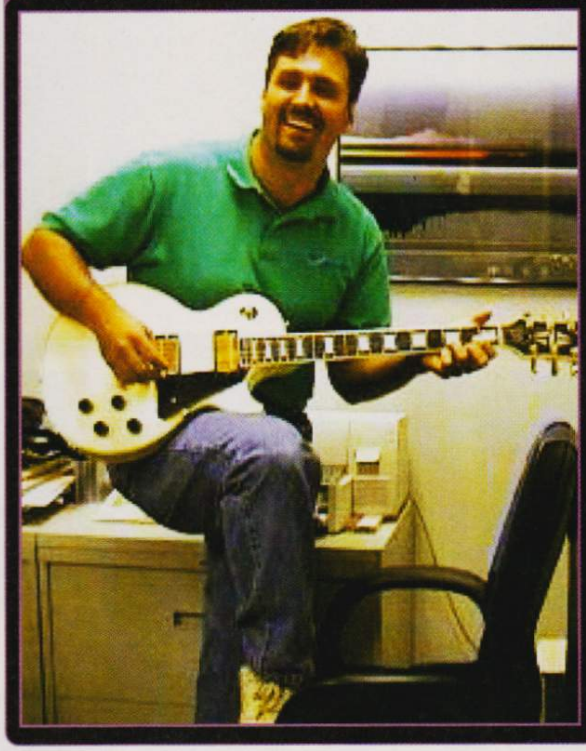
Internet c'est quoi ? Eh bien c'est un réseau global qui relie ensemble toutes les machines du monde par des backbons et des... Non lâchez-moi je... Non ! pas taper... et rendez-moi mes yeux !

VOYAGE AU CENTRE DU NET

L'homme qui tombe à pic

Jackie Chan, qui est au rouleau de printemps ce que Jean-Paul Belmondo est au cassoulet, va débouler sur nos écrans début 99 avec son nouveau film Rush Hour. L'homme au 1 000 fractures possède un site Web où sont répertoriées ses blessures : 1985 Armour of God = fracture du crâne et hémorragie cérébrale, 1992 City Hunter = épaule déboîtée, 1995 Thunderbolt = double fracture du pied... Pour son prochain film Last Rumble in Paris, il va essayer de faire encore plus fort cette fois, en sautant de la Tour Eiffel. Des Ninjas en deltaplane le poursuivront dans les airs et lui asséneront le coup de grâce en lui en agrafant une vache dans le dos avec des shurikens. Jackie sera sauvé in extremis par une herse qui amortira sa chute. Comme toujours, les cascades seront réalisées sans trucages.
http://www.jproject.net/AVFIN/JackieChan/InjuryGame/

Tournez Manèges



La fin de Tournez Manèges a été un coup dur pour tout le monde. Elle est bien loin l'époque du «Formidable !» : Charlie est aujourd'hui vigile dans une grande surface. Evelyne est démonstratrice pour une marque de détachant et Simone boit du Picon et touche son RMI. Rob Bonett qui devait participer à l'émission a dû trouver un autre moyen pour rencontrer la femme de sa vie. Il a bien essayé les annonces de Paris Boum Boum, les bals des pompiers et les rayons fruits et légumes des supermarchés, mais rien. Sa dernière idée, une page Web ou il propose 10 000$ à quiconque lui fera rencontrer sa future femme. Ses critères :

- Brune ou Blonde
- Non fumeuse
- Entre 24 et 34 ans
- Entre 1m65 et 1m75
- Et peser entre 50 et 60 Kilos

Son email rodb@anet-stl.com son site : http://www.10k4awife.com/

FA SI LA Chanter

Mon rêve a toujours été de participer à une grande émission de télé, j'ai bien essayé les pré-sélections de Question pour un Champion, mais ils m'ont dit que j'étais un gros con. Quand je me suis inscrit à Une Famille en Or, ce sont mes proches qui m'ont dit que j'étais un gros con. Depuis un mois je bossais dur pour être incollable sur les tubes des 50 dernières années pour m'inscrire à FA SI LA Chanter, mais dommage pour moi l'émission est arrêtée. Je dois vraiment être un gros con. http://www.songhits.com/

Dis leur merde aux dealers

Le très sérieux centre de psychologie du Cyberspace a mis en ligne un test permettant de savoir jusqu'à quel point une personne est dépendante du Net. Après avoir répondu aux 20 questions, vous cliquez sur Calculez et là, le résultat s'affiche avec un commentaire du genre : «Vous êtes accro au Net, vous allez devoir passer par une cure de désintoxication qui consiste à surfer sur un Minitel...». Heureusement, comme dans tous les bons tests, il est possible de tricher. En répondant toujours Rarely votre score sera de 20, ce qui fera de vous un homme normal.

Center for On-Line Addiction®
Resources on the Psychology of Cyberspace

http://www.netaddiction.com/resources/test.htm

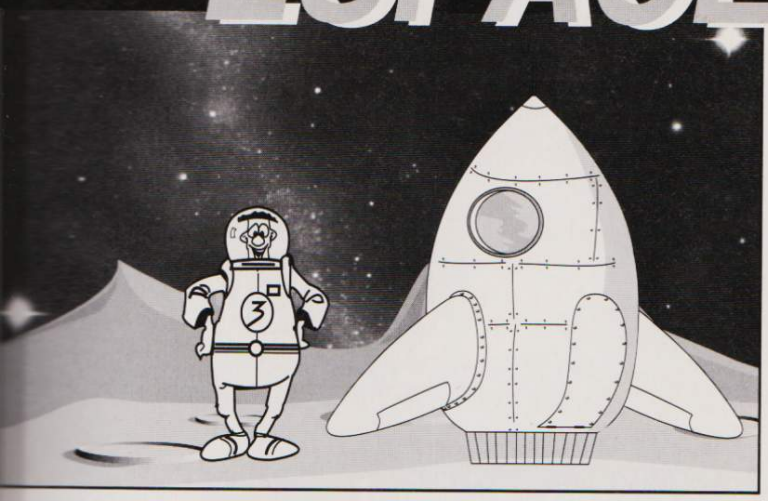
www.bide.com

Bouvard : Question de Monsieur Sertoix de Talance. Huhuhu. Qui a dit : «Il était tellement précoce, Mozart, qu'à trente-quatre ans et demi à peine, il était déjà mort.»
Carlos : Ce serait pas l'abbé mole ? huhuhu
Mergot : En tout cas le chaint patron des musichiens ch'est chaint balle.
Sim : Vous savez pourquoi les bonnes sœurs chinoises aiment bien les Beatles ? C'est parce qu'elles sont jaunes, les nonnes ! Hehehe.
www.rigolor.com

Microsoft is watching you

Bill Gates ne sachant vraiment pas quoi faire de son argent à décidé d'aller voir un spécialiste du placement inutile. Il lui aurait conseillé trois placements judicieux : Euro-Tunnel, la Dreamcast et Terra Server. Ce dernier est un site aussi impressionnant qu'inutile. Sa seule fonction étant de zoomer un peu partout sur la Terre d'un simple click de souris. Oh le Golden Gate... Wow la Maison Blanche... Ahh une route avec des voitures... Passionnant je vous dis.
http://www.terraserver.microsoft.com/

ESPACE 3 games



Le spécialiste de la Playstation

PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD
+ 100 F de bon d'achat
990 F

PLAYSTATION + DUAL SHOCK
+ 100 F de bon d'achat
790 F

PLAYSTATION

→ Volant + Pédalier + Montre **399 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

...TUA SOCCER CLUB EDITION		COLONY WARS : VENGEANCE	349,00	HUGO	349,00	NIGHTMARE CREATURE	299,00	SNOW RACERS 98	299,00	**WORLD LEAGUE SOCCER 98**	**369,00**
...RAD PROGRAMMABLE	199,00	**CONSTRUCTOR**	**349,00**	INVASION	349,00	**NINJA**	**369,00**	SPYRO	349,00	WWF WARZONE	329,00
...TUA SOCCER 2	199,00	COOLBOARDER 3	349,00	**ISS PRO 98**	**369,00**	ODD WORLD + PAD	199,00	STREAK	369,00	**XENOCRACY**	**349,00**
...ETTE ROUGE	299,00	COURIER CRISIS	199,00	J. MADDEN 99	369,00	ODD WORLD : L'EXODE D'ABBE	359,00	STREET FIGHTER COLLECTION	329,00	**X MEN VS STREET FIGHTER**	**349,00**
...UNDRA	**349,00**	CRASH BANDICOOT 2	349,00	**JEREMY MC GRATH**		ODT	369,00	**SUPER PANG COLLECTION**	**299,00**	YANNICK NOAH TENNIS	369,00
...POCALYPSE	369,00	DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00	**SUPER CROSS**	**349,00**	PFA SOCCER	369,00	TAIL CONCERTO	299,00	ZERO DIVIDE 2	299,00
...LANTIS	349,00	**DEAD OR ALIVE**	**349,00**	KKND 2	329,00	PITFAL 3D	299,00	TENCHU	369,00		
...RTON SENNA KART 2	249,00	DEATH TRAP DUNGEON	249,00	L'INVASION VIENT		POCKET FIGHTER	299,00	**TEKKEN 3**	**399,00**		
...UR DREAMS	**349,00**	DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00	DE L'ESPACE	349,00	**POINT BLANK**	**299,00**	TEST DRIVE 5	349,00		
...TMAN ET ROBIN	349,00	DRAGON BALL FINAL BOUT		LAPD 2100AD	369,00	POWER BOAT RACING	199,00	TOCA TOURING CAR 2	369,00		
...TTLESHIP	299,00	+ CARTE + MANETTE	349,00	**LE 5È ELEMENT**	**349,00**	**PREMIER MANAGER 98**	**349,00**	TOKYO HIGHWAY BATTLE			
...D FREAKS	**299,00**	**DUKE : TIME TO KILL**	**369,00**	**LUCKY LUCKE**	**349,00**	PSYBADEK	349,00	+ MANETTE + MEMORY CARD	249,00		
...ASTO	299,00	EGYPTE	349,00	MAGIC THE GATHERING	199,00	RAPID RACER	299,00	TOMB RAIDER 3	349,00		
...MBERMAN	**299,00**	FIFA 98	249,00	MEDIEVIL	349,00	RAT ATTACK	369,00	**TOMB RAIDER 2**			
...EATH OF FIRE 3	**349,00**	FIFA 99	369,00	**MEN IN BLACK**	**369,00**	**RESIDENT EVIL 2**	**369,00**	**+ CARTE MEMOIRE**	**249,00**		
...GGY	299,00	**FIFA COUPE DU MONDE**	**249,00**	MISTER DOMINO	299,00	RISK	299,00	UNHOLYWAR	369,00		
...SHIDO BLADE	349,00	FINAL FANTASY 7	369,00	MONOPOLY	299,00	RIVAL SCHOOL	349,00	V2000	329,00		
...ST A GROOVE	349,00	FORMULA ONE 97	249,00	MORTAL KOMBAT 4	299,00	**RIVEN**	**349,00**	**V-BALL**	**329,00**		
...ST A MOVE 3	199,00	FORMULA ONE 98	369,00	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00	**ROAD RASH 3D**	**369,00**	VERSAILLES	299,00		
...RACING	349,00	G DARIUS	299,00	**MOTO RACER 2**	**369,00**	ROCK N'ROLL RACING 2	169,00	VICTORY BOXING 2	349,00		
...BEAR 2	349,00	**GHOST IN THE SHELL**	**349,00**	NAGANO	249,00	ROGUE TRIX	349,00	**WARGAMES**	**369,00**		
...E : MISSION TESLA	**299,00**	**GRAN TOURISMO**	**299,00**	NASCAR 99	349,00	RUSH DOWN	329,00	WILD 9	349,00		
...NTIPEDE 2000	349,00	GTA LONDON	349,00	NBA 99	369,00	SCARS	369,00	WILD 9 + TEE SHIRT	349,00		
...OCK TOWER	299,00	**GUY ROUX MANAGER**	**369,00**	NEED FOR SPEED 3	369,00	**SENTINEL RETURNS**	**249,00**	WILD ARMS	299,00		
...LLIN MC CRAE RALLY	**369,00**	**HEART OF THE DARKNESS**	**349,00**	NHL 99	369,00	SMALL SOLDIER	369,00	WLS 99	369,00		

• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• ACTION REPLAY (VF)	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	69,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**

...JEU PROMO PSX

...EN TRILOGY	149,00	DESTRUCTION DERBY 2	169,00	HERCK'ADVENTURE	149,00	MICKEY	149,00	PORSHE CHALLENGE	149,00	TEKKEN 2	149,00
...TTLE SPORT	99,00	DIABLO	169,00	HERCULE	149,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY		PRO FOOT CONTEST 98	169,00	TEST DRIVE 4	149,00
...EAK POINT TENNIS	199,00	DIE HARD TRILOGY	169,00	HI OCTANE .	99,00	+ CARTE MEMOIRE	199,00	PROJECT X2	129,00	TIME CRISIS	149,00
...OKEN HELIX	149,00	DISCWORLD 2	149,00	INDEPENDANCE DAY	169,00	NASCAR 98	149,00	RASCAL	149,00	TOBAL 1	149,00
...RNING ROAD	149,00	DISRUPTOR	129,00	IRON AND BLOOD	99,00	NBA IN THE ZONE 2	169,00	RAYMAN	169,00	TOCA TOURING CAR	169,00
...ST A MOVE 2	149,00	DOOM	169,00	IRON MAN	99,00	NBA JAM EXTREME	99,00	RESIDENT EVIL	169,00	TOMB RAIDER	169,00
...STLE VANIA	149,00	DUKE NUKEN 3D	149,00	ISS PRO	169,00	NBA LIVE 98	149,00	RESIDENT EVIL DIR.CUT	169,00	TRACK N FIELD	169,00
...LONY WARS	199,00	EXPLOSIVE RACING	149,00	J. MADDEN 98	149,00	NEED FOR SPEED 2	199,00	RETURN FIRE	99,00	TUNEL B1	169,00
...MMAND AND CONQUER	149,00	FADE TO BLACK	169,00	JONAH LOMU RUGBY	199,00	NFL QUATERBACK 97	99,00	REVOLUTION X	99,00	V RALLY	169,00
...ASH BANDICOT	169,00	FANTASTIC FOUR	169,00	JUDGE DREDD	149,00	NUCLEAR STRIKE	149,00	SHELL SHOCK	149,00	VANDAL HEART	169,00
...OC	149,00	FORSAKEN	169,00	JURASSIC PARK 2	149,00	ODD WORLD	149,00	SLAM AND JAM 96	99,00	VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
...SCENT 2	169,00	G POLICE	149,00	KILLING ZONE	99,00	OLYMPIC SOCCER	169,00	STAR WINDER	99,00	WARCRAFT 2	169,00
	149,00	GEX 3D	149,00	LBA	199,00	ONE	149,00	STREET FIGHTER EX PLUS		X MEN	149,00
		GRID RUN	149,00	MAGIC CARPET	129,00	OVERBOARD	149,00	+ MANETTE	199,00		
		GTA	169,00	MDK	129,00	PANDEMONIUM 2	149,00	SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00		

...ROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
...endredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
...di au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : ..... (si déjà client chez nous)
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

(2.23 F/min)

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Par Vladimir Sebansky

ZIK

Une sacrée moisson, excellente, qui n'a pas fini de nous faire bourgeonner les oreilles. Le meilleur des CD du mois.

PLEIN LES OREILLES !

Beck

Mutations [Geffen]

Beck n'existe pas, c'est sûr. Il y a, en fait, tout plein de Beck, des tas de jumeaux flippants, qui bossent tous ensemble dans des caves. Comment expliquer autrement cette richesse et cette créativité impossible à caser dans une seule carcasse de bonhomme ? Comment expliquer autrement que, une fois de plus, son nouvel album ne sonne comme rien d'autre, et surtout pas comme un précédent album de Beck ? Mutations est un nom de dieu de chef-d'œuvre, un de ceux qui va nous retapisser les oreilles pendant de nombreux mois, non-stop. Certainement pas la suite d'Odelay, le précédent, parce que moins orienté bidouillage et samples, pas non plus la suite de One Foot in the Grave comme on l'avait annoncé, tout simplement autre chose, encore, pour être bien sûr de précéder les suiveurs. Enregistré avec les membres du groupe qui jouent avec lui en tournée, et donc un peu plus live qu'Odelay, Mutations contient tellement d'excellents titres que les lister reviendrait presque à réécrire la track-list. Courons l'acheter.

Fatboy Slim

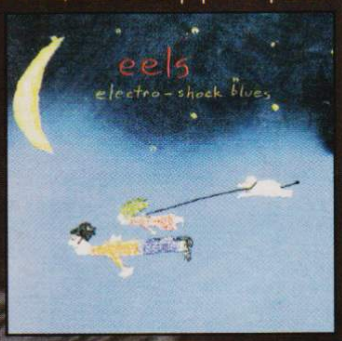
You've come a Long Way, Baby [Skint]

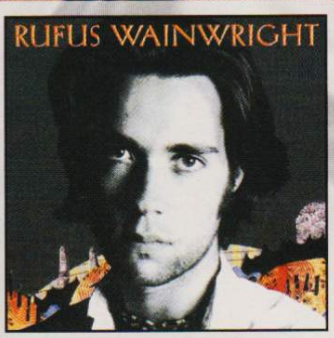
Le gars Norman Cook (ex House Martin, blah blah blah...) ne nous aura pas déçu. Ouf. Nous attendions ce deuxième album avec une impatience rare et plus que légitime. Normal, The Rockafeller Skank, premier single de l'album, ne nous quittait plus depuis sa sortie. Si le single reste certainement le meilleur titre extrait de You've come a Long Way, Baby, le reste n'est pas décevant, et le gars Fatboy délivre ici le meilleur de sa big beat barjot, dansante et rigolarde.

Eels

Electro-Shock Blues [Dreamworks]

Avant de se lancer dans l'écoute du deuxième album de Eels, mieux vaut se préparer un peu, bien vérifier que tout va bien, qu'on n'a pas l'ombre d'une trace d'envie de suicide et pas trop d'idées noires. Parce que le gars Mark Everett, de sombres pensées, il en a à revendre. Les thèmes principaux de ses chansons passent alors du cancer de sa mère au suicide de sa sœur et autres morts de proches divers et variés. La grande joie. Accessoirement, et en parfait voyeur vicelard, on se fera une véritable joie d'écouter Electro-Shock Blues, petit bijou de tristesse, parfait agencement d'arrangement sobres et étranges. Beau et triste, mais surtout diablement original.





Rufus Wainwright

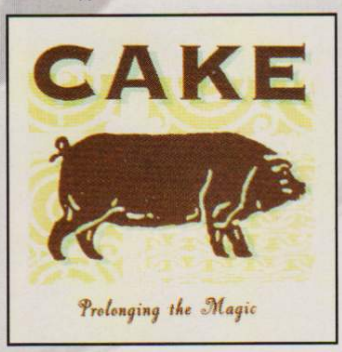
Rufus Wainwright [Dreamworks]

Bien qu'Américain, on n'ira pas chercher les influences de ce jeune monsieur Rufus dans de quelconques disques de rock'n roll. On entendra surtout un John Lennon à la sauce ricaine, ou plutôt, un Gershwin chantant ou un fan de comédie musicale façon pas ringarde. En tout cas un album hors du temps qui vous accroche bien avant d'avoir terminé ses derniers titres. Excellent, quasi-intemporel, tellement à contre-courant : du bonheur en bloc.

Cake

Prolonging the Magic [Capricorn/Mercury]

Bon. On ne jouera pas trop les malins, mais indéniablement nos gars de Cake ne se sont pas vraiment défoncés pour la prolonger, la magie. Au mieux, l'album réutilise les recettes déjà bien exploitées du précédent album, ce permettant malheureusement de descendre souvent en dessous. La sauce prend tout de même, de temps en temps, sur une poignée de titres. Si vous êtes vraiment fan...



DJ Wild Child

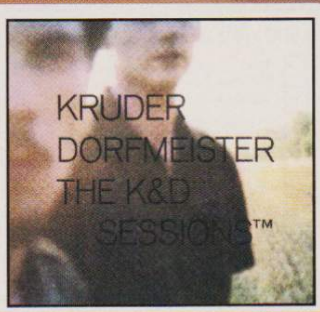
Fulla Danger [Millenium]

Pas évident de se retrouver dans le labyrinthe Drum'n Bass où se côtoient véritables génies et pauvres types suiveurs. Un bon moyen d'explorer ces contrées sera de passer par un bon album de mix, qui ouvrira autant de chemins défrichés que de titres présents. Fulla Danger le mix de la Deejette British Wild Child en est le parfait exemple. Bon goût, pêche de la mort qui empêche de rester sur place, le tout recouvert quand il faut par MC Chick-A-Boo qui ramène sa fraise.

Kruder Dorfmeister

The K&D Sessions [Studio K7/PIAS]

Après ça, on ne dira plus qu'on écoute jamais de musique autrichienne. Très classe. Kruder et Dorfmeister, deux remixeurs et explorateurs sonores de génie, nous offre donc ce double CD à vocation anthologique. Tous leurs remixes des 5 dernières années, le tout saupoudré de quelques passages musicaux en guise de liant et d'une petite poignée d'inédits. Et la sauce prend sacrément bien, on en tombe presque par terre, même, de temps en temps. Breakbeat à l'autrichienne ? Techno cool à la teutonne ? Peu importe, des expériences musicales joyeuses pour les oreilles.



LKJ

More Time [WEA music]

Le papy du reggae british est de retour, pour notre plus grande joie. Il nous demande même encore un peu plus de temps, apparemment pas décidé à raccrocher chapeau et micro. Un album aux neuf titres plus ou moins envoûtants, mais globalement de bon aloi, où le gars Linton nous prouve encore une fois que c'est quand il a le chant triste qu'il est le meilleur.

-35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NE
WILD 9 OU
S.C.A.R.S.
SUR PLAYSTATION
(*PRIX MINIMUM APPLIQUÉ APRÈS UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 317F)
VALABLE JUSQU'AU 31/11/98

SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)

SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
Rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck - 80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers

Par Dave Martinyuk

On a beaucoup parlé de Street Fighter. Et pour cause : c'est la série de jeux de combats la plus riche de l'Histoire du jeu vidéo. Certes, cette richesse est quelque peu factice lorsqu'on jette un coup d'oeil sur certaines suites. Il n'empêche. Les Street Fighter se sont vendus par million de par le monde et il n'est pas un joueur digne de ce nom qui n'en ait jamais entendu parler. Des choses à dire sur cette série il y en a. Les pages qui suivent vont vous en donner la preuve.

PLUS QU'UNE SÉRIE : UNE SAGA !

Street Fighter STORY

1991, sortie de SF II, les choses sérieuses commencent...

LA GENESE

Tout commence en 1987, lorsque Capcom sort son premier Street Fighter. Le jeu fait figure de petite révolution après Karaté Champ (Data East, 1984) et Yie Ar Kung Fu (Konami, 1985). Les personnages présentés alors sont de taille respectable, assez détaillés et SF pose les bases d'un genre dont le succès se confirmera de façon éclatante quelques années plus tard. A l'époque, toutefois, les techniques de programmation ne permettent pas des merveilles, et la jouabilité s'en ressent. Sortir un dragon punch dans le Street Fighter premier du nom tient davantage de la chance que du véritable talent. Qu'importe. Les joueurs sont tenaces et ils attendront ferme qu'une suite fasse son apparition. Street Fighter II arrive en 1991. Là, les choses commencent à devenir très sérieuses. L'équipe de programmeurs de Capcom résout tous les problèmes qu'avait connus le développement du premier SF. La reconnaissance des commandes devient beaucoup plus précise. Les douze personnages imaginés par une talentueuse équipe de designers sont haut en couleurs, et l'animation ressemble enfin à quelque chose. Les bornes d'arcade sont squattées à longueur de journée et les joueurs se donnent à fond pour essayer de maîtriser le karaté Shotokan de Ryu et Ken, la technique de chopes de Zangief ou encore le rude style militaire de Guile.

OU LE ROI SE REPOSE SUR SES LAURIERS...

Street Fighter II connaît un succès faramineux durant l'année qui suit sa sortie. Joueurs et magazines spécialisés portent aux nues ce titre inspiré. Bien qu'il n'ait, dans l'absolu, pas créé un genre (les vrais précurseurs sont cités dans le premier paragraphe), SF II l'a en tout cas sublimé et c'est grâce à lui et aux millions de cartouches vendues de par le monde (sur consoles 8 et 16 bits) que le jeu de combats s'est fait connaître et apprécier. Les années suivantes voient tout un tas de clones de SF II tenter de surfer sur la vague du succès. La plupart des joueurs attend de voir ce que va proposer Capcom, mais le temps passe et tout ce que l'éditeur offre ce sont des suites, plus ou moins réussies, certes, mais jamais révolutionnaires : SF II Champion Edition, SF II Turbo Hyper Fighting, Super SF II, Super SF II Turbo... Les joueurs apprécient mais, en même temps, ils se lassent de ces révisions semestrielles et, au fond, il n'y a qu'un titre qui soit sur toutes les lèvres : Street Fighter III. Leur attente ne sera pas comblée. C'est Street Fighter Zero qui sort dans les salles, et les joueurs doivent, une nouvelle fois, s'en contenter. Il sera suivi de près par SF Zero 2 puis SF Zero 2 Alpha. A cette époque, les joueurs se tournent vers d'autres plaisirs guerriers et découvrent les joies de la 3D avec Virtua Fighter ou encore Tekken. La sortie sans cesse retardée de SF III, la sortie d'un SF : The Movie d'une qualité exécrable et les belles productions d'éditeurs concurrents (Fatal Fury, Samuraï Shodown...) finissent par porter un sérieux coup à la crédibilité de Capcom. Le temps passe, l'attente lasse et cela n'a finalement rien d'étonnant. La patience a ses limites.

Street Fighter : un jeu aussi révolutionnaire qu'injouable.

SF 2 : Placer son dragon punch : quel bonheur...

Super SF 2 Turbo : L'arrivée des nouveaux challengers apporte un nouveau souffle à Super SF II.

Le nouveau Street Fighter EX entièrement en 3D permet de (re)jouer avec Vega.

L'ÉPOQUE DU «RENOUVEAU»

Arrive enfin le jour où sont annoncées les sorties arcade de SF EX (il faut bien se mettre à la 3D) et... Street Fighter III ! Ces deux titres, on le sait maintenant, ne marqueront pas un révolution. Mais SF EX, décliné en SF EX Plus et SF EX Plus Alpha, connaîtra un succès populaire important, notamment grâce à l'excellente conversion sur PlayStation. En ce qui concerne SF III, qu'on n'attendait plus après toutes ces années, il ne fait aucun doute qu'il déçoit plus qu'il n'enthousiasme. Hormis une qualité d'animation supérieure et des graphismes plus détaillés, SF III ne marque pas le coup, technologiquement parlant. Désormais, ce sont les suites de SF EX, SF Zero ou SF III qui se succèdent en arcade : SF EX 2, SF III : 2nd Impact, SF Zero 3... Alors, Capcom toujours éditeur roi du jeu de baston ? Disons que c'est un des plus prolifiques, même s'il y a plusieurs prétendants au titre maintenant...

SAGA STREET FIGHTER

HISTORIQUE DES STREET FIGHTER

La saga des Street Fighter est riche. Elle l'est même, sans doute, trop, de nombreux titres n'apportant, somme toute, qu'un nombre peu important de nouveautés. Voici cependant un récapitulatif des Street Fighter existants et de ceux à venir. Vous y trouverez juste ce qu'il faut de descriptions et d'anecdotes pour vous aider à comprendre comment cette série a évolué.

Note : les années indiquées entre parenthèses correspondent aux dates de sortie des jeux (en arcade) au Japon.

STREET FIGHTER (1987)

Ryu et Ken font leur apparition. Jeunes étudiants en karaté Shotokan, ils affrontent alors dix adversaires afin de remporter le titre de «Street Fighter le plus fort du monde», détenu pour le moment par le kickboxer thaïlandais Sagat. Comme la légende le rapporte, Ryu réussit à vaincre Sagat et son dragon punch laisse une énorme cicatrice sur son torse.

Précisions et anecdotes :

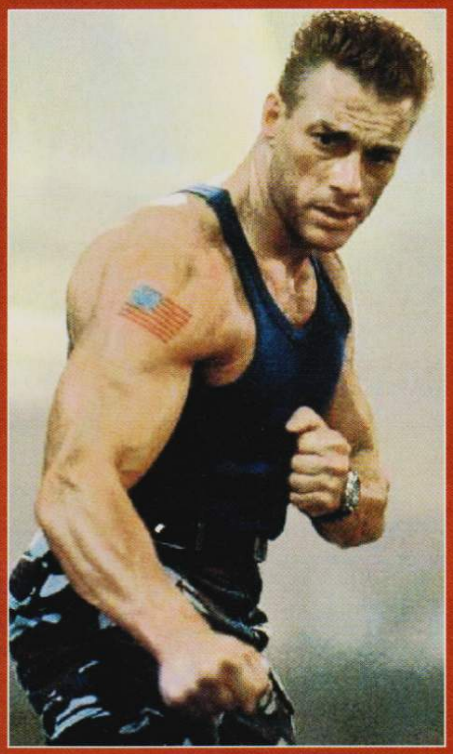
- Street Fighter propose plus de personnages que SF III ! Il y en a douze dans SF, et seulement onze dans SF III. En revanche, dans SF, seuls Ryu et Ken sont sélectionnables.
- Deux autres noms ont été attribués aux bornes d'arcade Street Fighter de l'époque : Fighting Street et Street Fight.

STREET FIGHTER II : THE WORLD WARRIORS (1991)

C'est dans SF II que les autres personnages phares de la série apparaissent pour la première fois. SF II fut le premier soft de combats en un contre un proposant une grande variété de coups (une trentaine par persos), des coups spéciaux cachés (environ trois par combattant) et des techniques de chopes inédites.

FILM, SERIE ET ANIME

Street Fighter a donné naissance à de nombreux produits dérivés : figurines, posters, mangas etc. Parmi ceux-ci, les productions les plus marquantes sont bien sûr le film avec Van Damme (raté), la série animée Street Fighter II V (qui comporte une trentaine d'épisodes mais n'a été diffusée qu'au Japon) et le long métrage animé (SF The Movie, assez réussi), que tout fan digne de ce nom se doit d'avoir vu. La K7 est disponible chez Manga Video.



Tous Street Fighter confondus, la série compte plus de vingt titres !

Précisions et anecdotes :

- Mike Bison, le boxeur, a été renommé Balrog aux Etats-Unis pour éviter que le rapprochement avec Mike Tyson, dont il est une caricature, ne soit trop évident. Une décision on ne peut plus sensée...

STREET FIGHTER II : CHAMPION EDITION (1991)

Cette suite de SF II inclut quelques coups supplémentaires (changements minimes) ainsi que la possibilité de jouer avec les quatre boss (un fantasme de joueur, à l'époque). De plus, pour la première fois, on a la possibilité de prendre en même temps le même combattant.

STREET FIGHTER II TURBO : HYPER FIGHTING (1992)

Tous les personnages possèdent de nouveaux coups et/ou de nouveaux pouvoirs spéciaux. C'est la sortie de cartes d'arcade pirates de SF II, où les hackers s'en sont donnés à coeur joie (en autorisant Ryu et Ken à effectuer leur hadoken en l'air par exemple), qui décide Capcom à sortir SF II Turbo. Ils reprendront les meilleures idées afin de proposer un jeu qui tienne la route.

Précisions et anecdotes :

- Si de nouveaux mouvements font leur apparition, ils n'ont pas toujours droit à de nouvelles animations. Par exemple, la boule d'énergie de Chun-Li reprend l'animation de son coup porté avec les deux mains associé au yoga fire de Dhalsim (coloré en bleu).

SUPER STREET FIGHTER II : THE NEW CHALLENGERS (1994)

L'arrivée de quatre nouveaux personnages sert, en fait, de prétexte à Capcom pour sortir un nouveau Street Fighter qui utilise les capacités de sa nouvelle carte d'arcade CPS 2. Les fans se souviennent encore sans doute de l'intro du jeu où l'on voit Ryu concentrer un hadoken tandis que le tonnerre gronde.

Précisions et anecdotes :

- Ryu et Ken se jouent enfin vraiment différemment, Ryu se spécialisant dans le hadoken et Ken dans le dragon.

- Dee Jay a été imaginé par un employé américain de Capcom. Tous les autres personnages ont été créés par des Japonais.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO (1994)

Deux vraies nouveautés dans cette version Turbo : l'apparition d'Akuma, un personnage ca-

PARLONS CHIFFRES

La série des Street Fighter a connu un succès phénoménal sur consoles : 14,7 millions de cartouches et 4,3 millions de CD ont été vendus, toutes consoles confondues. En comparaison, la série des Tekken s'est vendue à 8 millions d'exemplaires (ça fait moins) et le plus gros succès au cinéma en France, Titanic, a fait dans les 21 millions d'entrées (ça fait plus). Ça reste quand même impressionnant.

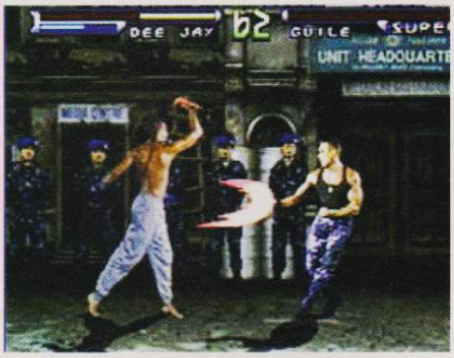
ché qui attend les joueurs assez bons pour avoir le droit de le défier, et les super attaques qui peuvent tout à coup transformer la physionomie d'un match. Cette version de Street Fighter restera longtemps une référence chez les puristes.

Précisions et anecdotes :

- La rumeur disant qu'Akuma était sélectionnable s'avère vraie. Pour une fois...
- Le dragon punch n'est plus invulnérable ici. Attention.

STREET FIGHTER : THE MOVIE (1995)

Voilà ce qu'on appelle une erreur marketing. Ce titre a réellement porté atteinte à la crédibilité de Capcom et ce dernier en garde un douloureux souvenir. Désirant profiter du film avec Van Damme, un navet soit dit en passant, Capcom s'est abaissé à produire un faux jeu aux graphismes digitalisés reprenant les «héros» du long métrage. C'est sans aucun doute le Street Fighter le plus mauvais de la série.



STREET FIGHTER ALPHA (SF ZERO AU JAPON) (1995)

L'action de SF Alpha se situe entre SF et SF II. C'est pour cela que les héros ont l'air assez jeune. On y retrouve des persos de Final Fight (Guy, Sodom) et du premier SF (Birdie, Adon). De nombreuses nouveautés font leur entrée (zero counter, chain, super combos...) même si le jeu ne fait pas figure de révolution.

Précisions et anecdotes :

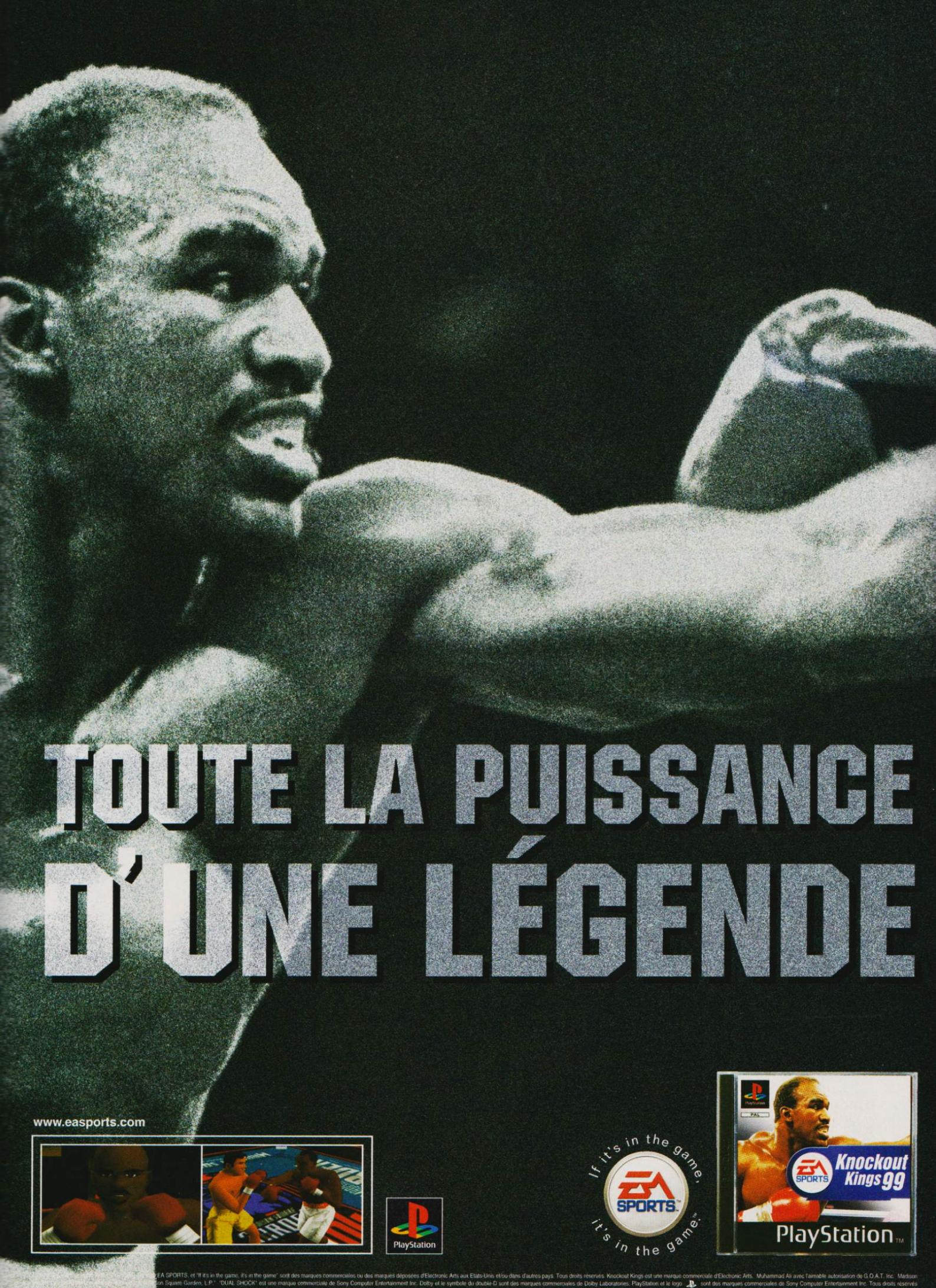
- Le stage de Ryu reprend un décor véritable, près des bureaux de Capcom à Osaka.
- Le stage de Rose s'inspire de l'arène romaine dans laquelle Chuck Norris et Bruce Lee se battent dans Return of the Dragon.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SF ZERO 2 AU JAPON) (1996)

Cinq personnages (re)apparaissent : Zangief, Dhalsim, Rolento (Final Fight), Gen (SF 1) et Sakura. Plus riche (arrivée des custom combos) et plus beau, avec ses vingt nouveaux décors et ses personnages cachés (Evil Ryu et Shin Gouki), SF Alpha 2 fera vite oublier le premier épisode.

STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA (1996)

Une version très sensiblement améliorée de l'épisode précédent (team battle, présence d'evil Sakura...). Elle ne sortira qu'en arcade (essentiellement au Japon) et dans la compilation SF Collection sur PlayStation, qui inclut une version inédite de Cammy.



EA SPORTS, et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Knockout Kings est une marque commerciale d'Electronic Arts. Muhammad Ali avec l'aimable autorisation de G.O.A.T. Inc. Madison Square Garden, L.P.® "DUAL SHOCK" est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment Inc. Dolby et le symbole du double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. PlayStation et le logo sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés

STREET FIGHTER ALPHA 3 (SF ZERO 3 AU JAPON) (1998)

Presque deux ans après SF Alpha 2, ce nouvel épisode renferme un nombre heureusement important de nouveautés, notamment en ce qui concerne les personnages. C'est ainsi qu'on retrouve Cody (Final Fight), Blanka, Cammy, Honda, Vega et quelques autres recrues jusqu'alors inconnues (pour un total de 25 combattants). L'adaptation PlayStation est prévue au Japon pour la fin de l'année.

STREET FIGHTER EX (1996)

Capcom se met enfin à la 3D (polygonale) avec SF EX. Une dizaine de nouveaux combattants font leur entrée (voir présentation des personnages) et la jouabilité est quelque peu revue et corrigée avec le super cancel (plusieurs super attaques d'affilée) et le guard breaker (casse garde imparable). Un titre peu impressionnant mais très jouable, heureusement.

STREET FIGHTER EX PLUS (1997)

Une version améliorée de la précédente, avec la présence de personnages cachés (Cycloïd Béta et Gamma, evil Ryu et Hokuto). Rien de transcendant dans l'absolu.

La série des Street Fighter a donné à Capcom le titre convoité de roi des jeux de baston

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (1997)

La version améliorée (encore) des deux précédents opus, avec la venue de Sakura et Dhalsim, et l'adjonction de modes de jeu inédits et de bonus stages. Ce titre ne verra le jour que sur PlayStation.

STREET FIGHTER EX 2 (1998)

Graphiquement beaucoup plus abouti que le précédent épisode, SF EX 2 assiste au grand retour de figures oubliées, comme Blanka ou encore Vega, le bondissant Espagnol.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
89240 Parly - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

ECHIROLLES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
38431 Echirolles

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	**Road Rash**	**99 F**	Cool Boarders	149 F	Adidas Power 98	199 F	**WLS'98**	**199 F**
Tekken	79 F	Pandemonium	99 F	**Fighting Force**	**149 F**	**Alerte Rouge**	**199 F**	Ace Combat 2	219 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	**Porsche Chall.**	**99 F**	Formula One 97	149 F	**Buster Move 3D**	**199 F**	Deathtrap Dung.	219 F
Alien Trilogy	99 F	Resident Evil	99 F	**Oddworld**	**149 F**	**Coupe du M. 98**	**199 F**	Diablo	219 F
Com. & Conquer	**99 F**	Soviet Strike	99 F	**Soul Blade**	**149 F**	**Crash Band. 2**	**199 F**	**Resident Evil 2**	**219 F**
Crash Bandicoot	99 F	**Tekken 2**	**99 F**	Syndicate Wars	149 F	**FIFA En route...**	**199 F**	Bomberman	249 F
Dest. Derby 2	99 F	Tomb Raider	99 F	Warkraft 2	149 F	**Men in Black**	**199 F**	**Dead or Alive**	**249 F**
Die Hard Trilogy	99 F	Duke Nukem	129 F	Croc	169 F	**Need for Speed 3**	**199 F**	**Heart of Dark.**	**249 F**
Doom	99 F	NBA Live 98	129 F	**Final Fantazy 7**	**169 F**	**Rallye Champ.**	**199 F**	**Jeremy McGrath**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nightmare Creat.	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	**Klonoa**	**249 F**
ISS Pro	99 F	Rapid Racer	129 F	Nuclear Strike	169 F	Sim City 2000	199 F	Lucky Luke	249 F
Legacy of Kain	**99 F**	**V-Rally**	**139 F**	**Tomb Raider 2**	**169 F**	**Theme Hospital**	**199 F**	Marvel Super Her.	249 F
MicroMachine V3	99 F	Boucliers de Quet.	149 F	Wipe Out 2097	169 F	**Total NBA 98**	**199 F**	**Vigilante 8**	**249 F**
Rayman	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Worms	169 F	**V-Ball**	**199 F**	**War Games**	**249 F**

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

POCKET FIGHTER (1997)

Reprenant l'idée des petits persos SD (Super Deformed - petit corps, grosse tête) de Puzzle Fighter, Capcom propose ici un SF hors-normes et très mignon. Sa jouabilité simplifiée le destine à un plus large public.

STREET FIGHTER III : THE NEXT GENERATION (1997)

L'espoir fait vivre, à ce qu'on dit. Et c'est quelque peu incrédules que les joueurs découvrent SF III. Utilisant la nouvelle carte CPS 3 (carte + CD Rom), le jeu se veut plus riche graphiquement et propose davantage d'animations. Des combattants qu'on connaît, seuls Ryu et Ken répondent encore présents. A leurs côtés, neuf nouveaux protagonistes. Une technique améliorée et une jouabilité sans surprise qui, au final, décevra la plupart des fans.

STREET FIGHTER III : 2ND IMPACT - GIANT ATTACK (1998)

Question jouabilité, de nombreux changements sont, ici, intervenus, remettant un peu tous les personnages à niveau. Deux nouveaux combattants font également leur apparition (dont Hugo, un autre transfuge de Final Fight). Un SF III : 3rd Impact (nom provisoire) est d'ores et déjà prévu...

Une multitude de combattants aguerris

TOUTE LA FAMILLE STREET...

Les personnages qui ont participé aux différents Street Fighter sont très nombreux. Vous en aurez un vaste aperçu en feuilletant les pages suivantes. Nous avons laissé de côté les versions «evil» de certains combattants, les protagonistes du SF Movie (Captain Sawada et consorts) ainsi que les personnages un peu trop décalés (Cycloïd Béta et Gamma) et, enfin, ceux issus d'autres séries connues (X-Men, Darkstalkers). Voici donc les membres principaux des six grandes familles de Street Fighter en commençant par les ancètres.

Note : l'étoile (*) placée à côté d'un nom signale que ce personnage se retrouve dans plusieurs versions de Street Fighter.

STREET FIGHTER

RYU *
Elevé par le grand maître Gouken, qui lui a appris l'art du karaté Shotokan, Ryu se bat de façon noble et ne recherche pas la gloire.

KEN *
Ken s'est entraîné en même temps que Ryu sous la conduite de Gouken. Il voit en Ryu un ami fidèle autant qu'un éternel adversaire.

RETSU
Cet autre adepte du karaté Shotokan a été l'entraîneur de Ryu et Ken. Il ne connaît pas d'attaques spéciales mais possède une force hors du commun.

GEKI
Ce ninja est capable de se téléporter et se bat à coups de shurikens. Il participe au tournoi de Street Fighter pour affirmer son statut de guerrier au sein de sa société secrète.

BIRDIE *
Punk anglais sans trop de cervelle, Birdie désire s'allier à l'organisation de Shadowloo. Spécialiste des coups de tête, il ne fait pas vraiment dans la finesse même s'il n'est pas foncièrement méchant.

EAGLE
Officier britannique au service de Sa Majesté, il participe au tournoi de Street Fighter car il soupçonne Bison de vouloir enrôler les meilleurs combattants afin de renforcer son armée personnelle.

GEN *
Vieux maître chinois, il s'est spécialisé dans l'art de la mante religieuse. Plus tard (SF Alpha), il maîtrisera également les katas du singe, alliant ainsi deux styles de combats différents.

STREET FIGHTER II

LEE

Il est le fils de Gen. Quoique possédant quelques bons coups, sa technique ne vaut toutefois pas celle de son père et il fera un piètre adversaire au cours du tournoi de Street Fighter.

MIKE

Boxeur sans avenir, Mike participe au tournoi de Street Fighter pour prouver qu'il peut être champion du monde des poids lourd. On voit en lui une première version de Balrog.

JOE

Premier militaire à participer à un tournoi de Street Fighter. Son style de combat est sans grâce. Il s'entraîne au kick-boxing sur des carcasses de voitures (!).

ADON *

Considéré comme un second de Sagat, il maîtrise la technique meurtrière du jaguar. Il méprise Sagat, qui s'est fait battre par Ryu, et espère redonner toutes ses lettres de noblesse à l'art Muay Thaï, en les battant tous les deux.

SAGAT *

Détenteur du titre de champion de Street Fighter jusqu'à ce que Ryu parvienne à le battre, Sagat nourrit une haine profonde envers ce dernier. Il développe alors sa propre version du dragon punch dans l'espoir de vaincre.

GUILE *

Guile et Charlie sont capturés et torturés par les membres de Shadowloo. Ils réussissent à s'enfuir mais Charlie repart bientôt en mission. Plus tard, Guile essaiera de le retrouver, sans succès.

CHUN-LI *

Le père de Chun-Li a été tué par Bison alors qu'elle était très jeune. Depuis, elle attend de se venger. C'est un des personnages qui a le plus changé (au niveau des pouvoirs spéciaux, des vêtements...) au cours des différents Street Fighter.

EDMOND HONDA *

Il est entraîné dans la plus pure tradition sumotori. Ayant compris que cet enseignement n'est pas considéré comme un véritable art martial, il s'évertue à prouver au monde que son art est le meilleur.

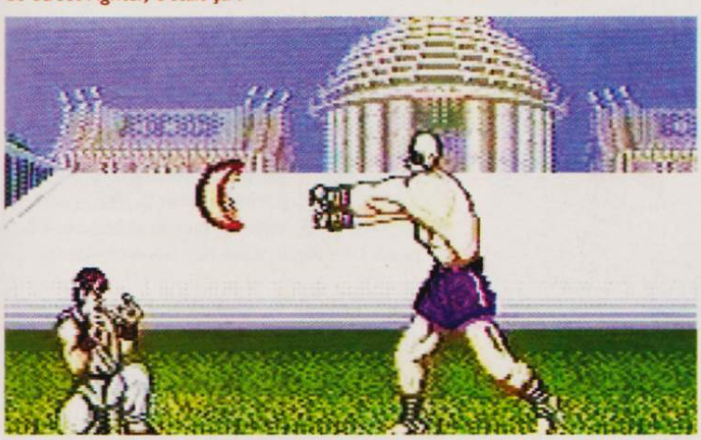
DHALSIM *

Pour nourrir les membres de son village et pour comprendre les motivations des participants au tournoi, Dhalsim s'y inscrit lui-même.

BLANKA *

Elevé dans les forêts amazoniennes, Blanka est devenu un être bestial. Il retrouve sa mère à la fin du tournoi de SF II mais son amour du combat l'empêche de vivre une vie «normale».

Le premier grand combat de Street Fighter, c'était ça !



POWER GAMES

NOUVEAU

POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 7
OUVERT LUNDI DE 14 H A 19
DU MARDI AU SAMEDI 10 H -19

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU
790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE : MISSIONS TESLA	299 F
BREATH OF FIRE 3 VF	349 F
COLONY WARS 2	339 F
CONSTRUCTOR	339 F
COOL BOARDERS 3	339 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	339 F
EXODE D'ABE : ABE ODYSSEY 2	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F
FORMULA ONE 98	339 F
ISS PRO 98	339 F
JOHN MADDEN 99	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
LEGEND SWORD AND BLOOD	339 F
MEDIEVIL	329 F
MOTOR RACER 2	339 F
NASCAR RACING 99	339 F
NBA LIVE 99	339 F
NHL HOCKEY 99	339 F
NINJA	339 F
O.D.T	339 F
SMALL SOLDIER	339 F
SPYRO THE DRAGON	339 F
TIGER WOODS 99	339 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	339 F
TOCA TOURING CAR 2	339 F
TOMB RAIDER 3 FIN NOV	349 F
XMEN VS STREET FIGHTER	339 F
YAN. NOAH ALL STARS TENNIS	339 F
WILD ARMS	339 F

349F TOMB RAIDER 3

339F WILD ARMS

299F BLOC OPTIQUE SONY

199F GUN VIBRANT

199F ACTION REPLAY

339F FORMULA ONE

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME	69 F	ALIEN TRILOGY	129 F	ALERTE ROUGE	199
TOTAL NBA 96	69 F	V RALLY	129 F	STREET FIGHTER EX	199
SLAM AND JAM 96	69 F	RELOADED	129 F	CRASH BANDICOOT 2	199
ADIDAS POWER SOCCER	99 F	BUST A MOVE 2	149 F	INT.CHAMP. RALLY	199
FIFA SOCCER 96	99 F	SPIDER	149 F	COURRIER CRISIS	199
PORSCHE CHALLENGE	99 F	WING COMMANDER 4	149 F	FINAL FANTASY 7	199
LONE SOLDIER	99 F	SUIKODEN	149 F	BOUCLIERS QUETZACOAL	199
FORMULA ONE 96	99 F	VANDAL HEARTS	149 F	DARK FORCES	199
HEXEN	99 F	BLAZING DRAGONS	149 F	RASCAL	199
VIEW POINT	99 F	CITE DES ENFANTS PERDU	149 F	X MEN	199
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F	PLAYER MANAGER	149 F	MARVEL SUPER HEROES	199
SOVIET STRIKE	99 F	DUKE NUKEM	149 F	MOTO RACER	199
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F	RAGE RACER	149 F	MEN IN BLACK	199
FIFA SOCCER 97	99 F	NAGANO WINTER OLYMP.	149 F	DEATHTRAP DUNGEON	199
COMMAND & CONQUER	99 F	RAPID RACER	149 F	DIABLO	199
LEGACY OF KAIN	99 F	NBA LIVE 97	149 F	JET RIDER 2	199
TUNNEL B1	99 F	SNOWRACER 98	149 F	AUTO DESTRUCT	199
ISS PRO	99 F	G POLICE	149 F	ADIDAS POWER SOCCER 98	199
JP2 : LE MONDE PERDU	99 F	SYNDICATE WARS	149 F	FORMULA ONE 97	199
PORSCHE CHALLENGE	99 F	MDK	149 F	COOLBOARDERS 2	199
FADE TO BLACK	99 F	ABE ODYSSEY ODDWORLD	149 F	NUCLEAR STRIKE	199
STREET RACER	99 F	DYNASTY WARRIORS	149 F	ONE	199
TOMB RAIDER	99 F	CROC	149 F	THEME HOSPITAL	249
STAR GLADIATOR	99 F	EXTREME SNOWBREAK	149 F	DARK OMEN	249
NBA IN THE ZONE	99 F	COLONY WARS	149 F	TOTAL NBA 98	249
NEED FOR SPEED 2	99 F	JERSEY DEVIL	149 F	NEED FOR SPEED 3	249
CRASH BANDICOOT	99 F	TOMB RAIDER 2	199 F	RESIDENT EVIL 2	249
TIME COMMANDO	99 F	BLOODY ROAR	199 F	GRAN TURISMO	249
TOCA TOURING CAR	129 F	NIGHTMARE CREATURES	199 F	BOMBERMAN WORLD	249

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] EXPIRE [ ][ ][ ][ ]

SAGA STREET FIGHTER

ZANGIEF *

Il cherche à combattre le catcheur américain Mike Haggar (Final Fight), auquel il a «emprunté» la technique du Spinning Lariat. Il désire rencontrer Blanka qui lui rappelle les ours qu'il affronte parfois (!).

BALROG * (MIKE BISON AU JAPON)

Boxeur professionnel déchu, Balrog aime l'argent et les femmes, et se laisse facilement enrôler par Bison lorsque ce dernier lui demande de se mettre à son service.

VEGA * (BALROG)

Toréador entraîné à l'art du Ninjutsu, il est vaniteux et pense que la beauté est nécessaire à un bon combattant. Il porte un masque pour se protéger des marques éventuelles et possède des griffes d'acier pour tuer.

M. BISON * (VEGA)

Absent du premier tournoi de Street Fighter, Bison recherche les meilleurs combattants du monde pour les enrôler dans son armée. Son principal objectif est de capturer Ryu.

SUPER STREET FIGHTER II

CAMMY *

Membre présumé de Shadowloo, Cammy perd la mémoire et est récupérée par les services secrets britanniques. Ces derniers l'entraînent, puis lui confient comme mission d'infiltrer son ancienne société. Bison et elle auraient été amants...

DEE JAY

Pour Dee Jay, le combat est fait de rythmes et de percussions. Il se bat comme il danse, et chaque combat est pour lui une mélodie.

FEI LONG

Ce transfuge de Bruce Lee n'a rien à lui envier question rapidité. Star de cinéma à Hong Kong, il aperçoit un jour Ryu en train de se battre dans la rue et le défie. Sa défaite lui enseigne l'humilité.

THUNDER HAWK

Indien du Mexique, T. Hawk a dû quitter la terre de ses ancêtres à cause de Shadowloo. Il s'inscrit au tournoi pour regagner sa liberté.

AKUMA * (GOUKI)

Il est le frère de Gouken. Ils apprirent tous deux la technique du karaté Shotokan grâce à Goutsetsu, un grand maître. Aveuglé par sa puissance, il tue ce dernier et s'attaque à son frère, le laissant pour mort.

Tous les personnages de SF II ont ensuite été repris dans d'autres versions.

Dan n'est peut-être pas très puissant, mais il est très attachant et a beaucoup de succès au Japon.

Zangief est diaboliquement puissant dans les versions EX de Street Fighter.

STREET FIGHTER ALPHA

CHARLIE (NASH)

Ami de Guile, il repart en mission après le tournoi de SF Alpha et on ne le retrouve plus. Il se serait fait tuer par Bison.

GUY

Débarquant directement de Final Fight, il s'intéresse au tournoi de Street Fighter après s'être débarrassé de la menace que représente le gang Mad Gear.

SODOM

Cet Américain tente désespérément d'être reconnu en tant que Japonais et fait tout pour s'intégrer, allant jusqu'à participer à un tournoi de sumos où il est battu par Honda.

ROSE

Cousine de Bison, elle fait partie d'une organisation secrète qui s'occupe du développement des pouvoirs psychiques. Elle tente de stopper Bison dans ses délires de domination du monde.

ROLENTO

Boss du gang Mad Gear, il attaquait déjà les héros de Final Fight dans un ascenseur, fait de même dans Street Fighter.

SAKURA *

La petite écolière, fan de Ryu, se bat pour s'amuser. Elle a appris à copier avec talent les techniques de son idole. Lorsqu'elle rencontre Ryu, celui-ci refuse toutefois de l'entraîner et lui conseille de réfléchir sur le sens profond du combat.

DAN HIBIKI *

Dan est, en fait, une parodie de deux personnages SNK : Ryo et Robert, de Art of Fighting. Pendant que Dan est en voyage, Sagat défie le père de ce dernier et le tue. Dan, enragé, s'entraîne alors avec Gouken.

CODY

Après avoir aidé Guy et Haggar à débarrasser Metro City du gang Mag Gear, Cody continue à traquer et à tabasser les voyous, tant et si bien qu'il finit en prison. Il s'évade pour retrouver sa fiancée.

RAINBOW MIKA

Cette jeune catcheuse participe au tournoi de SF Alpha 3 pour connaître la célébrité et devenir populaire.

KARIN

Cette jeune fille de bonne famille recherche Sakura, qui l'a vaincue auparavant, afin de regagner sa fierté.

STREET FIGHTER EX

ALLEN SNIDER

Considéré comme un des meilleurs combattants américains, Allen s'est fait battre par Ryu et Ken. Il les défie une nouvelle fois pour prouver sa valeur.

BLAIR DAME

Blair est un garde du corps itinérant qui recherche l'action et l'argent. C'est tout naturellement qu'elle s'inscrit au tournoi de Street Fighter lorsque l'occasion lui en est donnée.

CRACKER JACK

Sportif de haut niveau, C. Jack se bat à grands coups de batte de base-ball et donne des coups de pied à défoncer la cage d'un gardien de but. Il s'inscrit au tournoi sur les conseils de son manager.

DARUN MISTER

Il s'inscrit au tournoi de Street Fighter pour défier le légendaire Zangief. C'est aussi le garde du corps de Pullum.

DOCTRINE DARK

D'origine allemande, D. Dark a été membre d'une troupe dirigée par Guile et qui s'est faite piéger par Rolento. Il échappe à la tuerie mais, perturbé, il pense que Guile est responsable de tout ce qui est arrivé.

GARUDA

On ne sait rien de ce personnage mystérieux au squelette caché sous une armure de samouraï. Sa puissance et ses attaques hors du commun laissent toutefois rêveur.

HOKUTO

Membre, tout comme Guy, du clan ninja Bushinryuu, Hokuto est à la recherche de son frère Kairi. Elle doit le ramener le plus vite possible avant qu'il ne soit plus maîtrisable.

KAIRI

Frère d'Hokuto, il a perdu la mémoire et s'est réveillé avec une cicatrice sur le visage. En quête de son identité, au travers des combats, il ne se rend pas compte que sa folie meurtrière augmente toujours un peu plus.

PULLUM PURNA

Fille d'un multi-millionnaire indien, elle mène une vie tranquille jusqu'au jour où elle apprend que la fortune de son père s'appuie sur des liens avec une organisation nommée Shadowloo.

SKULLOMANIA

Simple salarié le jour, Skullomania s'amuse à revêtir ce costume de justicier lorsqu'il se sent des envies de jouer les héros.

SHADOWGEIST

Un personnage caché de SF EX 2. Il serait rival de Skullomania.

HAYATE

Un nouveau personnage de SF EX 2.

NANASE

Un nouveau personnage de SF EX 2. Elle serait liée à Hokuto.

SHARON

Un nouveau personnage de SF EX 2. Elle serait liée à Blair.

STREET FIGHTER III

ALEX

Elevé par un ancien catcheur nommé Tom, Alex a grandi dans les rues de New York en apprenant à se défendre. Un jour, il est grièvement blessé. Alex apprend que l'homme qui l'a battu est un certain Gill.

DUDLEY

Riche businessman, Dudley s'entraîne à différentes formes de boxe, depuis des années. Il va défier Gill pour récupérer la voiture de son père (!).

YUN/YANG

Elevés par Gen, après que leurs parents se soient séparés, Yun et Yang sont devenus experts dans l'art du Kempo. Désignés protecteurs de leur petit village, ils décident de s'attaquer à Gill, qui trouble leur tranquillité. Par ailleurs, Yun désire secrètement défier Yang.

IBUKI

Fille présumée de Geki (on le voit parfois apparaître dans le décor), Ibuki est une écolière pas comme les autres puisqu'elle fait partie de l'école Shinobi de Ninjutsu.

ORO

Cette créature ancienne, qui *vit en ermite, participe au* tournoi afin que son art martial oublié ne meure pas avec elle.

NECRO

Après les expériences de Gill tentées sur lui, Necro est devenu un monstre capable d'étirer ses membres et de se servir du pouvoir de l'électricité. Il participe au tournoi pour regagner sa liberté et assouvir son désir de vengeance.

SEAN

Après avoir appris, seul, les rudiments du karaté Shotokan, Sean décide de trouver Ken pour que ce dernier l'entraîne. Il se fait toutefois battre sans difficulté par Ryu et décide de s'entraîner encore davantage.

ELENA

Princesse d'une tribu africaine, Elena attaque à grands mouvements de jambes capoeiresques et semble danser plus qu'elle ne se bat.

HUGO

Gigantesque catcheur allemand, il nous vient de Final Fight. Il recherche un partenaire pour les matchs de catch en équipe...

GILL

Gilll pense être l'égal d'un dieu et veut le prouver en réussissant à vaincre les meilleurs combattants du monde. Son pouvoir de résurrection lui assure généralement la victoire.

Par Benjamin Janssens

Le génie

BULLFROG EXISTE SANS PETER MOLYNEUX,

C'EST DÉSORMAIS UNE CERTITUDE.

LE DÉVELOPPEUR TRAVAILLE ACTUELLEMENT

SUR AU MOINS DEUX JEUX QUI VONT FAIRE

GRAND BRUIT. DUNGEON KEEPER 2

ET POPULOUS : THE BEGINNING LAISSENT

PRÉSAGER DU MEILLEUR. LA PLAYSTATION

N'AURA JAMAIS ÉTÉ AUTANT MISE EN VALEUR...

Prenez-vous pour un dieu et tout ira bien !

de Mr Bullfrog

Trois Biledemons assoupis. Sans doute sont-ils repus après avoir mangé un ou deux pauvres chevaliers en mal de sensations fortes ?

Le Biledemon est presque aussi néfaste que le Ripper. Très lent, il utilise pour attaquer une paire de boules en fer pourvues de pointes en acier acérées. Il lui arrive de lâcher des gaz de temps à autre aussi...

Animare, société française, est à l'origine des séquences cinématiques de DK2. A une époque, il était même question de tirer un dessin animé de la saga des Dungeon Keeper...

Sans la présence de Peter Molyneux, père fondateur de Bullfrog, les observateurs non-avertis ont longtemps imaginé que la structure péricliterait. Une rapide visite des locaux situés à Guilford dans le Surrey nous a convaincus du contraire. Les successeurs de l'homme à l'origine de Dungeon Keeper (premier du nom) n'ont pas lésiné sur les moyens pour réaliser une suite explosive. De fait, ça sent le soufre, vous ne trouvez pas ?

Ze Kipeur

Récapitulons ! Dungeon Keeper se trouve à mi-chemin entre Sim City 2000 et Command & Conquer. Ce n'est pas de nous mais de Nick Goldsworthy, producteur de DK2. «Nous avons réuni trente-cinq personnes autour d'un seul projet, souligne-t-il. Depuis plus d'un an, chacun travaille sur une mouture plus aboutie, plus fun, du premier opus.» D'accord, mais pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de Dungeon Keeper, en quoi consiste cette aventure mystique ? Petite élucidation :

1/ Vous jouez le rôle du Keeper, autrement dit le maître du donjon. Votre antre est naturellement située sous terre, là où vos aïeux mangent les pissenlits par la racine !

2/ Pour commencer, vous avez sous vos ordres deux ou trois malheureuses - et hideuses - créatures. Elles obéissent au doigt et à l'œil. Faites-leur creuser les murs pour obtenir de l'or et agrandir les lieux.

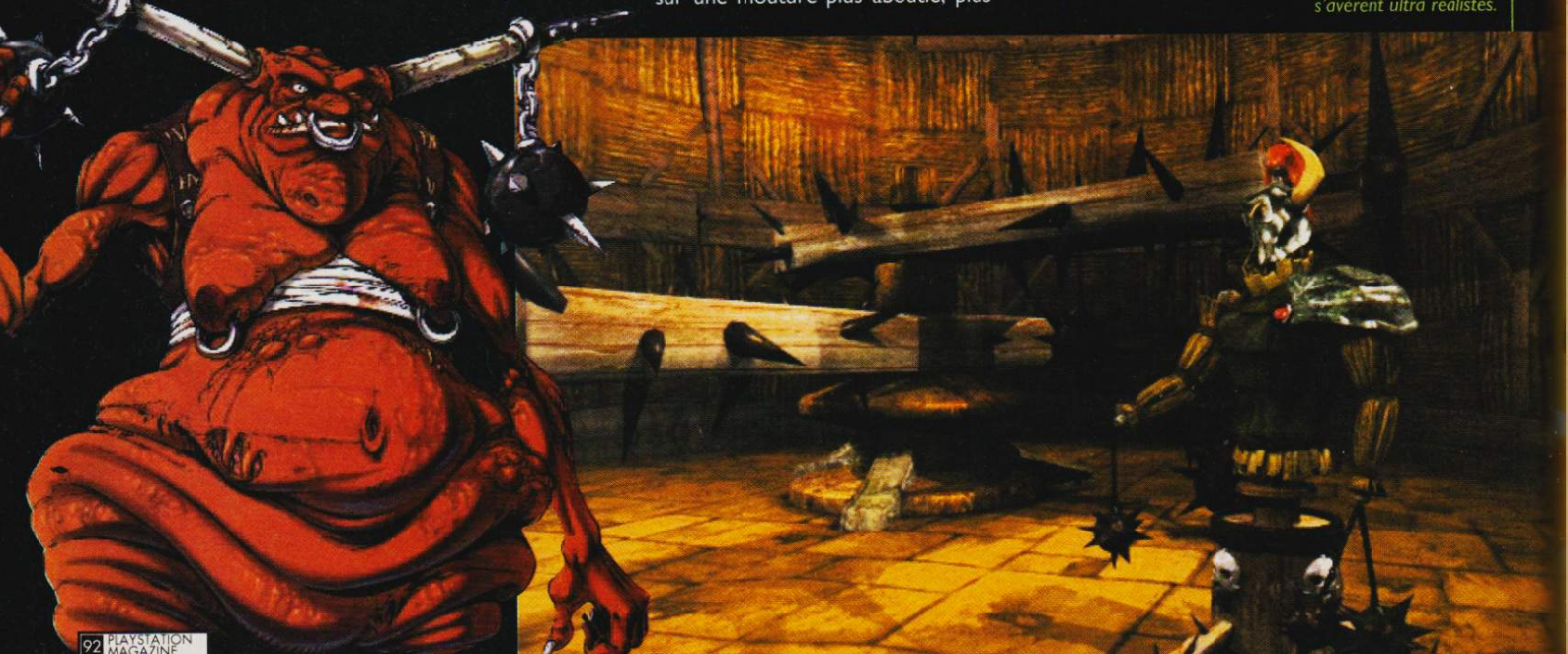
3/ DK2 comprend une bonne vingtaine de créatures différentes, du mage noir aux gobelins en passant par les salamandres. Si vous souhaitez en avoir à dispo dans votre armée, il faut trouver un «portal» ou portail magique.

4/ Plus vous avez de mana et d'or, mieux c'est. L'or sert notamment à construire des bibliothèques, des cuisines remplies de poulets ou des salles d'entraînement. La mana est utilisée pour donner vie aux créatures et pour les sortilèges.

5/ Sans que vous le pressentiez, il se peut qu'une troupe de gentils héros s'attaque à votre donjon. Composée de nains, de chevaliers et d'un roi, cette troupe peut provoquer beaucoup de dégâts dans votre maisonnée, si vous n'avez pas les forces nécessaires pour l'anéantir.

6/ Vous gagnez la partie lorsque vous avez défait tous vos sympathiques ennemis. Intervient alors le Ripper qui s'empare d'une gemme aux pouvoirs magiques fabuleux (lire la suite si vous voulez connaître lesquels).

Il existe une «bible» Dungeon Keeper 2. Dans cet ouvrage, est regroupé l'ensemble des croquis réalisés par les designers. Il y en a des centaines à l'image des dessins qui figurent ci-contre. Modélisés en trois dimensions, ceux-ci s'avèrent ultra réalistes.



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, un HIT INCONTOURNABLE *PSX*

NEW

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

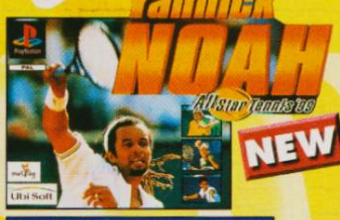
DUAL PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

DUAL SHOCK™

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **NOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par nos argus du jeu vidéo.
- **NOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **NOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 1000 jeux d'occasion.
- **NOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



NEW

Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux *PSX*

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

NEW

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation *PSX*

Entrez dans la peau d'un véhicule animal pour disputer la course la plus folle et la plus meurtrière du 4ème millénaire. *PSX /N64*

S.C.A.R.S.

NEW

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK». *PSX*

GRAN TURISMO **299F**

COMMAND & CONQUER ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA

NEW

34 missions, plus de 100 cartes multijoueurs, 12 unités encore plus puissantes. La stratégie prend une nouvelle dimension. *PSX*

DOCK GAMES FÊTE SON 6ème ANNIVERSAIRE

FRANCE

ABBEVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER *CENTER*		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*		Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER *Corner*		Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS *CENTER*		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
LORIENT *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN *CENTER*		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTAUBAN		Tél : 05.63.66.57.33
MONTBELIARD	NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NEVERS	NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES *CENTER*		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON *Corner*		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : (en cours)

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Keeper est le premier jeu où l'on incarne le Mal dans toute sa splendeur

Ze mentor

Dans Dungeon Keeper 2, l'accent a été mis sur la quête et les héros. Les séquences cinématiques au nombre de vingt l'attestent. Il est encore trop tôt pour savoir si ces scènes, conçues en France par une société baptisée Animare (responsable également de certains effets spéciaux du Cinquième Elément), figureront dans la version PlayStation. «Nous souhaitions que les héros, ceux qui s'en prennent au donjon, tiennent une plus grande place dans l'histoire. De même voulions-nous que le Ripper joue un rôle plus prépondérant.» A l'écran, cela se traduit par une Intelligence Artificielle extrêmement poussée. Armé d'une souris ou d'une manette, vous êtes libre d'attraper l'une de vos bestioles et de la balancer en plein cœur d'un combat. Si elle s'aperçoit que les forces adverses sont trop conséquentes, elle peut fuir ou entrer en contact avec des potes. Ce n'est qu'un exemple. «Dans la peau du Keeper, vous incarnez le vilain par excellence. Libre à vous de brutaliser vos créatures jusqu'à ce qu'elles partent ou se retournent contre votre camp. Mais vous pouvez choisir de leur faire du bien. Un smiley placé au-dessus de la tête caractérise leur humeur. Si vous les chatouillez, elles seront aux anges.» Aux anges dans un donjon infesté de rats et de trucs gluants ? Un jeu où le paradis côtoie l'enfer ? Au cas où vous bloqueriez, un Mentor, sous forme de voix off, vous conseille dans vos actes. Selon Nick : «Nous avons inclus ce Mentor afin de laisser supposer qu'il existe une autre force dans le jeu, une force capable de [CENSURÉ]...» Comprenez : une surprise de taille vous - nous - attend.

Une bataille dans les règles ? Certainement pas. Dans DK2, les règles ne sont pas les mêmes que dans la vie courante. Seuls les plus vils remportent la victoire.

Ze Wripar

Le Ripper est le sbire le plus puissant dont vous disposiez (voir encadré). Cornu, la peau rouge vif, une mâchoire composée de deux rangées de dents acérées, le Ripper est LE monstre par excellence. «Sa mission est simple. Il intervient le plus souvent

PHOTOMATON DU RIPPER

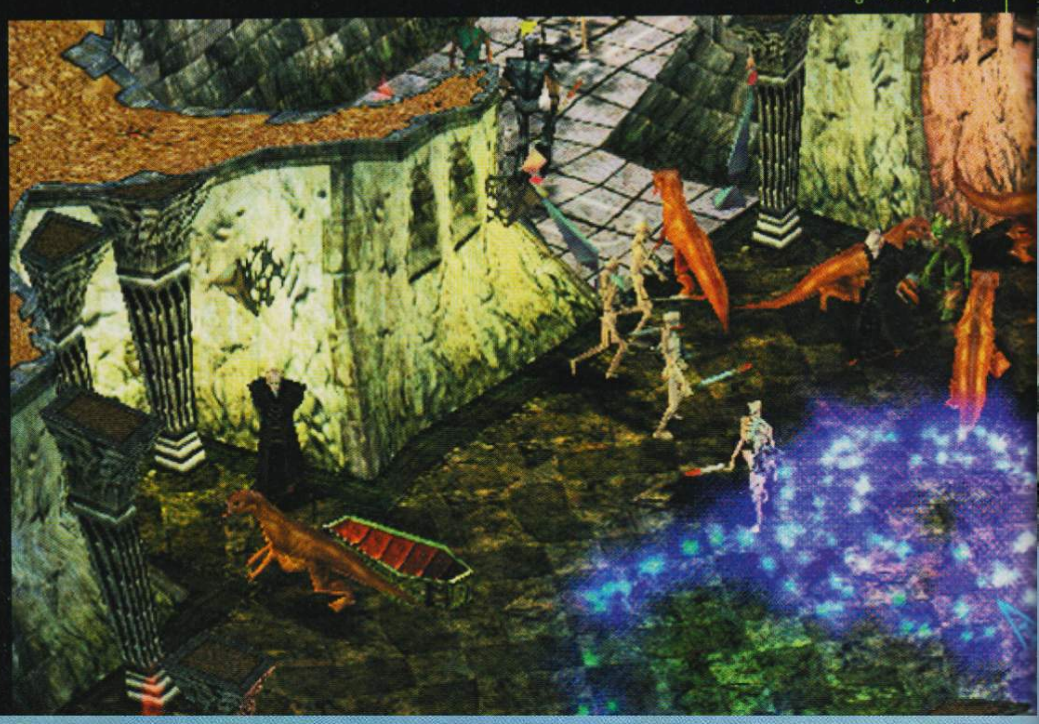
On ne pouvait passer à côté. Un jour le Ripper ayant eu besoin d'une carte d'identité, passa faire coucou au petit oiseau. Celui-ci n'a pas fait cui-cui très longtemps...

Le mage a besoin d'une bibliothèque pour étudier et apprendre de nouveaux sortilèges. Ne placez pas son lieu de travail à côté d'une salle de torture, par définition bruyante, sans quoi vous risquez de causer quelques bagarres superflues.

PREMIERE SIMULATION DE FEES !

Comment décrire DK2 sur PlayStation en quelques mots ? Simple comme deux coups de faux.

- *Premier jeu où l'on incarne le Mal dans toute sa splendeur.*
- *Premier jeu où l'on élève des poulets pour les donner en pâture à une armée de Biledemons.*
- *Premier jeu où les adversaires sont des chevaliers sans peurs et sans reproches, mais diablement cupides.*
- *Premier jeu où l'on peut se défouler en tapant ses créatures à l'aide de la main géante qui sert de curseur.*
- *Premier jeu avec 20 missions différentes à réaliser au cœur des ténèbres, dans des souterrains humides et glauques.*
- *Premier jeu où l'on peut passer d'une vue aérienne de l'action à une vue subjective. Il est effectivement possible d'entrer dans la peau de n'importe quelle créature et de voir par ses yeux.*
- *Premier jeu où vous combattez d'autres Keeper plus virulents (il existe même un psycho Keeper), au nombre de 25 dans le jeu, dont l'objectif est de s'emparer de vos trésors.*
- *Premier jeu qui mêle stratégie, action, réflexion et humour (noir, jaune et rouge sang).*
- *Deuxième jeu dans lequel une bestiole le Biledemon se sert de ses pets pour gêner l'ennemi. Abe a déjà fait ses preuves dans le domaine ! On ne peut pas être premier partout.*



MAXXI-GAMES

PLAYSTATION

NEUFS

TOCA TOURING CAR 2	329 F
TENCHU	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
BUST A GROOVE	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PROBADEK	299 F
INVASION	299 F
RUSH DOWN	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
TEKKEN 3	349 F
GRAN TOURISMO	249 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
SSI PRO 98	349 F
METAL GEAR SOLID	349 F
PARASITE EVE	349 F
XENOGEAR	349 F
TALES OF DESTINY	349 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
NINJA	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
COOL BOARDER 3	329 F
FIFA SOCCER 99	349 F
MEDIEVIL	329 F
RED ALERT MISS. TESLA	329 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
C.T.T	329 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
KALANDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
WILD ARMS	349 F
LE 5ème ELEMENT	329 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
RIVAL SCHOOL	349 F
STAR OCEAN RPG	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
WARGAMES	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
POINT BLANK	299 F
TOMB RAIDER	149 F
COMMAND & CONQUER	149 F
STREET FIGHTER COLLEC.	299 F

OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 F
KLONOA	269 F
RESIDENT EVIL 2	269 F
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
COOL BOARDERS 2	219 F
DEATH DUNGEON	219 F
DIABLO	219 F
FIGHTING FORCE	219 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORSAKEN	219 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
HERCULE	219 F
MEN IN BLACK	219 F
NBA LIVE 98	219 F
NBA PRO 98	219 F
NUCLEAR STRIKE	219 F
PITFALL 3D	219 F
POWER SOCCER 98	219 F
SNOW RACER 98	219 F
STREET FIGHTER 3D	219 F
VIPER	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
FORMULA ONE 97	169 F
FORMULA KARTS	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
G-POLICE	169 F
MOTO RACER	169 F
NAGANO	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
VANDAL HEART	119 F

Tomb Raider III

Ninja

Formula One 98

Action Replay

PAD Vibrant 'Twin Shock'

Gun Scorpion

Toca Touring Car 2

Metal Gear Solid

Oddworld-L'Exode d'Abe

Gran Tourismo

Spyro Le Dragon

PLAYSTATION

PLATINIUM

V-RALLY	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TEKKEN 2	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
RAYMAN	149 F
ODDWORLD	149 F
FORMULA ONE	149 F
PANDEMONIUM	149 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	229 F
MEMORY CARD SONY	99 F
CABLE RGB	59 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
MEMORY CARD EXTREM	79 F
GUN VIBRAN SCORPION	249 F
MULTI TAP COULEUR	199 F
MULTI TAP SONY	249 F
RALLONGE PSX	69 F
PAD VIBRANT COULEUR	149 F
BLOC LENTILLE	249 F

Magasins MAXXI-GAMES

18. Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6. Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

181. Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 44 70 11

80 bis. Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113. Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16. Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19. Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3. rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73. rue de Paris Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 45 18 53 17

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34. Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?

Alors rejoignez-nous !

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre
Carte Avantages !

Elle vous offre **5% de réduction immédiate** sur les meilleurs prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre
- ☐ Carte bancaire*
  N° carte
  Expire fin

Signature

Frais de port 39F

Total

Nom/Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

Un poulailler entouré de mages. Une petite faim, les mecs ?

VERSION PLAYSTATION

Les premières photos de la version PlayStation de DK2 ne sont pas très parlantes. Les décors que vous voyez seront autrement plus soignés lorsque le jeu sortira. Patience, patience.

en fin de partie, marchant d'un pas lourd sur les cadavres disséminés dans les couloirs. De sa faux, il tranche la tête des agonisants, et écrase les rares poulets qui pourraient entraver sa route. Son objectif : récupérer une gemme dont les pouvoirs devraient lui permettre d'accéder au monde extérieur... Pour y poursuivre le carnage.» Le Ripper est, en outre, doté d'un comportement propre qui évolue au fil du temps. Son apparence physique également. Une nouveauté par rapport au premier titre sorti sur PC CD-Rom voici un an. «Ze Wripar (ils prononcent comme ça, en Angleterre) peut se montrer redoutablement lunatique.» Cher Nick, cela signifie-t-il qu'à terme il peut se retourner contre son maître ? «Qui sait ?» nous a-t-on répondu, un petit sourire au coin des lèvres... Bref, des heures de tuerie en perspective en faisant participer une armée de démons ou en agissant vous-même. Car il est évident qu'en tant que Keeper, vous cumulez les mandats. Général en chef, vous êtes aussi un puissant mago doublé d'un fin stratège dont les pièges tuent à chaque coup. Quel programme ! Nombreux étaient ceux qui croyaient dur comme fer qu'il serait impossible de voir débarquer un jour un jeu d'une si grande richesse. De la dynamite en barres ! Du coup, c'est pour les concurrents que ça sent le soufre.

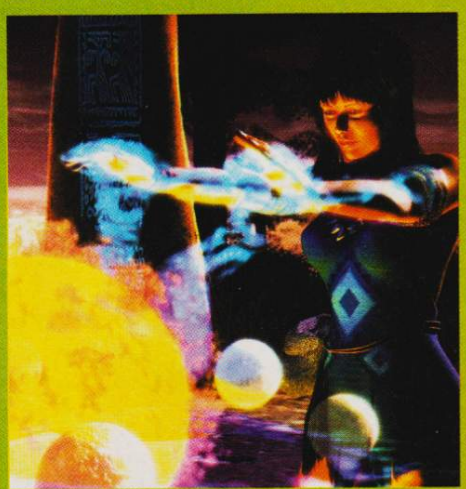
VERSION PLAYSTATION

DUNGEON KEEPER 2 • DÉVELOPPEUR : BULLFROG • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DISPONIBILITÉ : JUIN 99 • POPULOUS : THE BEGINNING • DÉVELOPPEUR : BULLFORG EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DISPONIBILITÉ : MARS 99
Toutes les photos de Dungeon Keeper 2, sauf celles clairement indiquées PlayStation sont tirées de la version PC CD-ROM

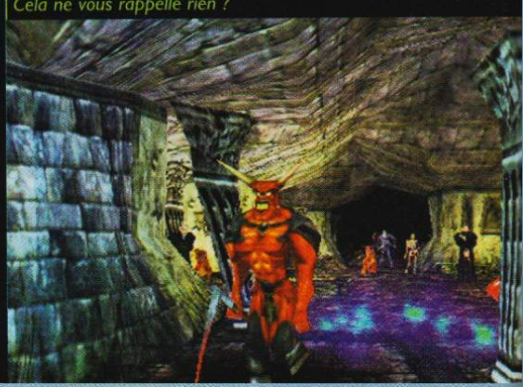
Ces petits hommes verts sont à l'origine de tout. Sans eux, pas d'agrandissement du donjon possible. Soignez-les bien !

POPULOUS POPULAIRE

Second titre en préparation chez Bullfrog, Populous : The Beginning n'a strictement rien à voir avec DK2. Appelé également Populous 3D, ce titre sort à la fin du mois sur PC CD-Rom. Sur PlayStation, c'est l'équipe chargée de la conversion de Diablo, basée dans un studio nommé Climax à Portsmouth en Angleterre, qui s'en occupe. Contrairement aux deux précédents jeux, vous n'incarnez pas un dieu. C'est pourquoi Stuart Whyte et Simon Harris, respectivement producteurs des versions PC et consoles, préfèrent parler de «prequel». «Le scénario reprend ce qui s'est déroulé avant. Le joueur interprète une femme shaman dont les pouvoirs grandissants finissent par en faire une déesse.» Vous participez ainsi à de gigantesques batailles à l'échelle planétaire. «Le shaman se déplace de planète en planète dans un système solaire défini afin de conquérir un maximum de territoire.» De quels outils disposent-ils ? De beaucoup de magie dont la jauge varie selon le nombre de soumis. Plus l'utilisateur est charismatique, plus la mana est importante. Et avec la mana, les sorts. «Vous pouvez envoyer des troupes à l'assaut de l'ennemi, mais aussi provoquer des tremblements de terre, des éruptions volcaniques, des pluies d'éclairs, etc.» Populous : The Beginning sortira avant DK2 sur PlayStation. Nous avons eu le privilège de voir les premières images de la conversion. Graphiquement, il y a du boulot, mais l'esprit est là. Le fun devrait suivre.



Là où le Ripper passe, tout trépasse et rien ne repousse. Cela ne vous rappelle rien ?



Bigben INTERACTIVE

ACT·LABS

VOLANT RS ACT.LABS

Haute technologie RS Engine

MAITRISEZ L'ART DU PILOTAGE.

La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants et PC.

VERSION PLAYSTATION.
CARTOUCHE FOURNIE.

*Boutons HYPER programmables.

*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

*Prise de volant rembourrée.

*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

*Modes de commande analogique et numérique.

PORT DU CASQUE PRESQUE OBLIGATOIRE !!!

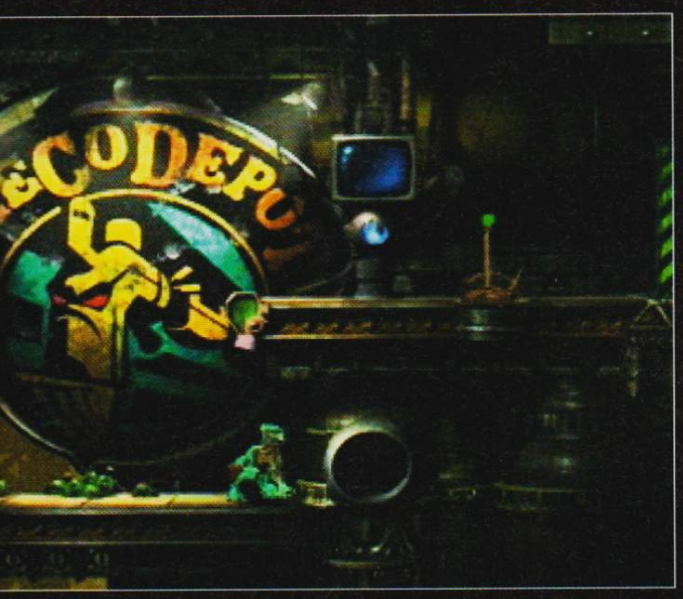
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

Par Dave Martinyuk

L'EXODE D'A

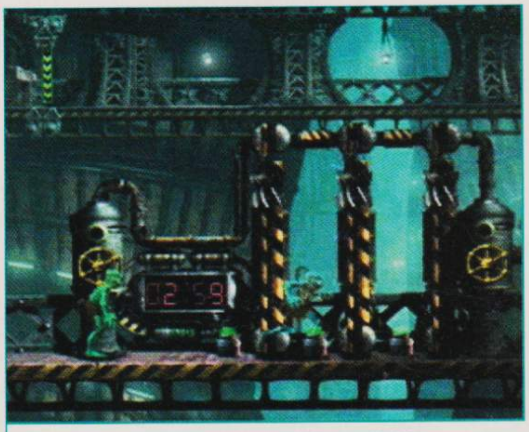
Après une odyssée fantastique qui nous avait tous laissés bouche bée par sa profondeur et son originalité, voici venir L'Exode d'Abe. Lorsqu'on découvre le jeu on se dit qu'a priori il n'y a pas beaucoup de différences entre les deux. Eh bien a posteriori, on se trompe.



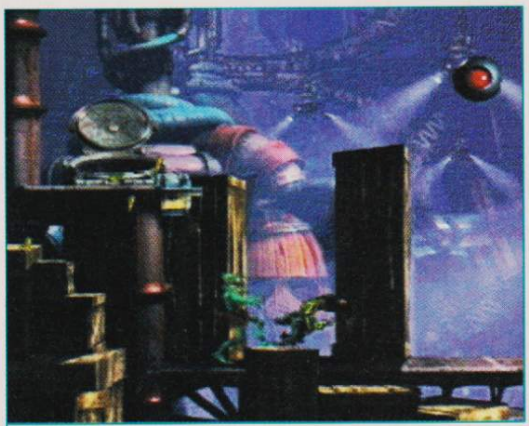
EDITEUR : ODDWORLD INHABITANTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

BE

L'EXODE D'ABE



Lorsqu'il y a un compte à rebours, il faut se dépêcher. Evidemment, tout est fait pour vous stresser.

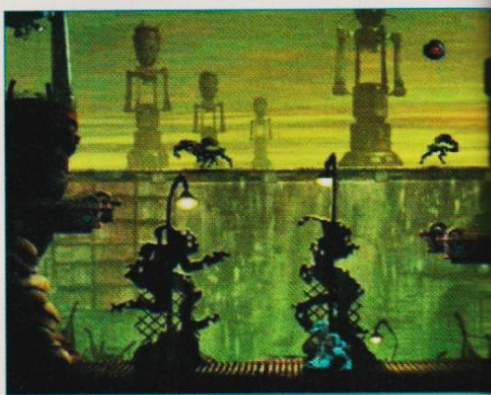


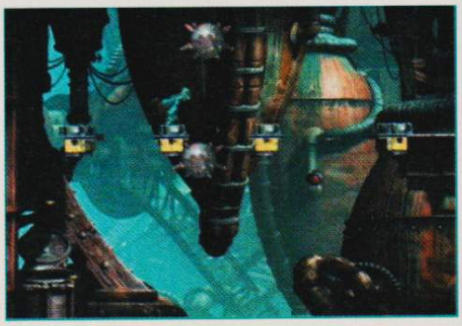
Suivez silencieusement les Sligs et cachez-vous dans l'ombre pour échapper à leur surveillance.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME/ACTION
EDITEUR	ODDWORLD INHABITANTS
DISTRIBUTEUR	GT INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ENCORE 286 MUDOKONS À SAUVER. COURAGE !

Souvenez-vous. Dans L'Odyssée, Abe était parti à l'assaut de Rupture Farms, libérant une centaine de ses frères mudokons du joug des infâmes Glukkons. L'usine fermée, ces derniers ont dû s'installer ailleurs, reconstruisant sur les ruines d'un ancien cimetière une usine encore plus gigantesque. Cette dernière emploie des centaines de mudokons, et ceux-ci, en plus de servir de main-d'oeuvre bon marché, font également office de matière première. Les os et les larmes de mudokons sont en effet les principaux ingrédients du Soulstorm Brew, une boisson très en vogue chez les Glukkons. Leur Coca Cola à eux en quelque sorte.

En plus de cet esclavage forcé, la profanation d'un lieu saint a troublé le repos de certains esprits mudokons, et c'est au cours d'une vision onirique qu'Abe les rencontrera. Ils implorent le secours de notre héros à la peau bleu-vert et lui demandent, une nouvelle fois, de venir en aide à sa propre race. Il suffit de demander...

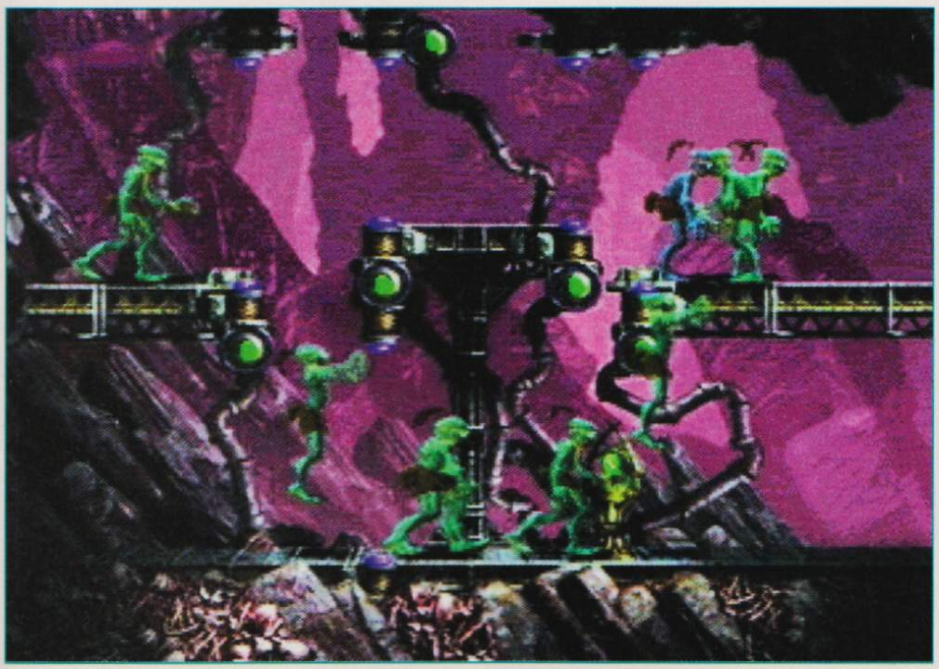




UN JEU TRES PROCHE DE L'ODYSSEE...

Les similitudes entre L'Odyssée et L'Exode d'Abe sont nombreuses. Au niveau du look général, les deux titres se ressemblent beaucoup. On a droit au même genre de cinématiques (toujours aussi superbes), à des décors très semblables et souvent assez sombres, on retrouve tous les ennemis du premier volet... Ceux qui se sont essayés à L'Odyssée ne seront pas dépaysés.

En ce qui concerne les commandes, même chose. Abe peut courir, s'agripper, marcher sur la pointe des pieds pour ne pas se faire repérer, se cacher dans l'ombre (les zones d'ombres ne sont pas là seulement pour l'ambiance), rouler

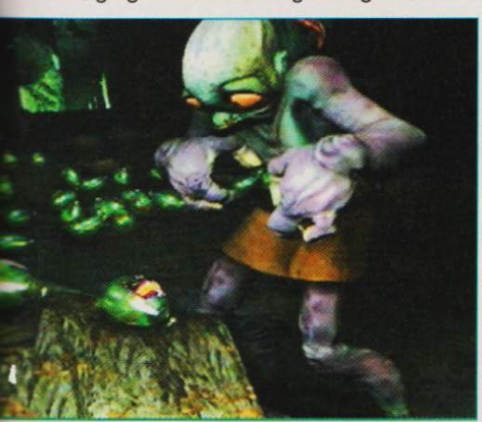


REFLEXES ET REFLEXIONS ONT RAREMENT FAIT AUSSI BON MENAGE

MUDOKON QUI RIT, MUDOKON QUI PLEURE..

■ *Dans L'Exode d'Abe, les mudokons ne se contentent plus d'être là et d'obéir à vos injonctions. Ils ressentent également des émotions et vous devrez vous en accommoder. Par exemple, un mudokon en colère (suite à une de vos bêtises) ne vous obéira que si vous allez à côté de lui vous excuser («désolé» fait Abe en posant sa main sur son épaule). Un mudokon malade doit être guéri, un mudokon qui traverse un nuage de gaz hilarant doit être raisonné de façon brutale en se prenant une torgnole... Autant de prises de tête supplémentaires qui rendent le jeu plus compliqué, certes, mais aussi beaucoup plus intéressant.* ■

en boule et, surtout, discuter. En ce qui concerne l'univers sonore, même chose encore. Quelques musiques d'ambiance interviennent parfois, mais la part belle est laissée aux bruits et aux sons, très importants (bruits des pas d'un Scrab, grognements d'un Slig aux aguets, chuintements d'Abe lorsqu'il marche sur la pointe des pieds...). A voir le jeu superficiellement, comme ça, de loin, on se dit que les choses n'ont pas vraiment évoluées. Pour se persuader du contraire, il suffit pourtant de jouer.

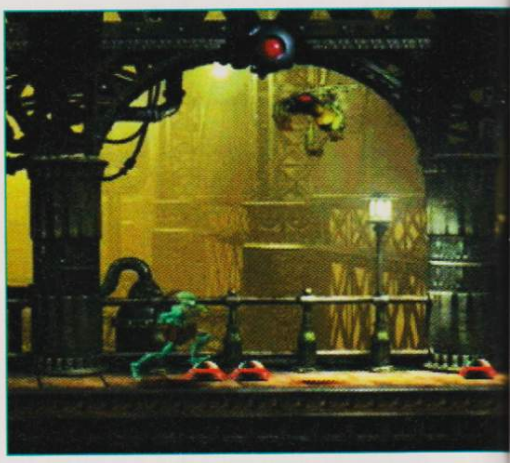


... MAIS AUSSI TRES DIFFERENT !

Première grosse différence entre L'Exode et L'Odyssée : le nombre de mudokons à délivrer. De cent, on passe ici à trois cent (!). Inutile de dire que la tâche se révèle ardue. Il est évidemment conseillé d'avoir terminé le premier volet pour comprendre la logique des passages secrets et tout découvrir. Je vous conseille d'ailleurs de rester sur L'Exode le temps qu'il faut pour délivrer les 26 mudokons de la première partie. Si vous les découvrez tous - et ce n'est pas gagné - vous aurez les bases de compréhension des techniques de dissimulation utilisées par les concepteurs. Pour vous aider un

L'EXODE D'ABE

L'invisibilité est bien pratique pour passer sous le nez des ennemis. Pas vrai petit Scrab ?



Sur un tableau comme celui-là, il faut vraiment faire très très attention et éviter de faire du bruit.

DES CINEMATIQUES D'UN NIVEAU EXCEPTIONNEL

peu je peux vous dire que comme pour L'Odyssée, un passage secret se cache dans le tout premier tableau de jeu...

En ce qui concerne les personnages croisés dans cet épisode, tous les protagonistes de l'épisode précédent répondent présents : mudokons, Scrabs, Paramites, Sligs, Slogs, Glukkons... Il y a même quelques petits nouveaux, comme les Fleeches, des espèces de vers à la langue démesurée capable de vous avaler tout cru. Si l'univers et ses habitants sont comparables dans les deux volets des aventures d'Abe, l'interaction entre ces derniers est ici beaucoup plus développée. En effet, Abe peut envoûter non seulement les Sligs (qui peuvent commander aux Slogs, les chiens tueurs), mais aussi les Scrabs (pratique pour se débarrasser des Fleeches), les Paramites (utiles pour actionner certains systèmes) et les Glukkons (qui commandent les Sligs). Sachant qu'en plus la communication entre Abe et ses frères mudokons est également plus évoluée (voir encart Mudokon qui rit, mudokon qui pleure...), on commence à comprendre à quel point L'Exode d'Abe se montre riche et complexe.

Ah, une dernière chose : si Abe peut donner des claques aux mudokons pour les raisonner, il peut aussi en faire profiter les Sligs. Balancer une droite à un gars armé d'une mitraillette se révèle évidemment plus dangereux mais lorsqu'on est caché dans l'ombre, on s'amuse beaucoup.

«ESPRIT, ES-TU LÀ ?»

Les esprits mudokons qui ont appelé Abe à la rescousse ne le laissent pas tomber, et tout au long de l'aventure ils lui viendront en aide. Lorsqu'Abe les délivrent des espèces de coffres dans lesquels ils sont enfermés, à leur tour ils lui ouvrent l'accès à la sortie du niveau ou bien lui octroient certains pouvoirs. C'est ainsi que vous pourrez récupérer le pouvoir de guérison, qui vous permet de remettre sur pieds les mudokons malades, ou bien encore le pouvoir d'invisibilité. Ce dernier est extrêmement utile puisqu'il vous assure une discrétion totale, même si vous piquez un sprint sous le nez d'une bande de Scrabs affamés. L'effet d'invisibilité est assez réussi - on ne voit plus que les contours de la silhouette d'Abe, ce dernier étant transparent - mais il n'a pas une durée illimitée, évidemment.

Pour rester du côté des réjouissances, signalons la présence des pets explosifs. Contrairement au premier épisode, où Abe pouvait se décongestionner l'intestin sans que cela soit vé-

ritablement utile, notre mudokon-héros peut ici se servir de ses pets comme d'une arme mortelle. Pour cela, il lui faut d'abord ingurgiter une bouteille de Soulstorm Brew - glouglou, réaction chimique rapide - et son prochain pet a alors la puissance d'une grenade. Plus fort encore. En se concentrant, Abe peut «envoûter» son pet, et là c'est très fort, le conduire sur plusieurs tableaux pour voir un peu ce qu'il se passe. Il le fait ensuite exploser quand bon lui semble (au bout d'une minute il s'auto-détruit). L'idée est un peu folle mais elle fonctionne et se révèle, dans les faits, très utile.

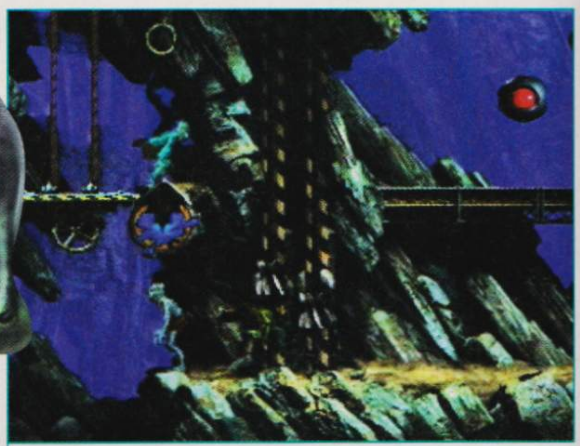
JOUABLE, INTELLIGENT, PRENANT...

L'Exode d'Abe est un excellent jeu dans le sens le plus méritoire du terme. Ici, rien ne déçoit. La réalisation, irréprochable dans son ensemble, sert un intérêt jamais vu dans un jeu de plate-forme/action. L'intelligence artificielle des ennemis oblige les joueurs parfois un peu paresseux que nous sommes à se creuser la tête, les passages secrets constituent un jeu dans le jeu et on a de cesse de tous les trouver, les phases d'action sont stressantes à souhait et se jouent souvent au millimètre ou à la seconde près... Une fois pris par l'ambiance de L'Exode d'Abe, il est très difficile de décrocher. Ce n'est de toute façon pas conseillé pour s'impliquer assez et réussir à franchir certains passages qui - rhaaaaaaaaa !!! - énervent peut-être un petit peu parfois. A cet égard, le système de sauvegarde quicksave inclus dans le jeu est réjouissant. Il vous autorise en effet à sauver le jeu à n'importe quel moment et très rapidement. Evidemment, il ne faut pas oublier les sauvegardes Memory Card avant d'éteindre sa console, sinon «bébé j'te dirai bye-bye» (il faut vraiment que j'arrête d'écrire mes articles en écoutant la radio). Bref, en cette fin d'année où les titres qui vont avoir le plus de succès sont déjà connus, L'Exode d'Abe mérite indiscutablement de se retrouver sur le podium des titres les plus appréciés. Si Abe n'a pas les mensurations de Lara il a d'autres qualités...

Désarmer les bombes n'est pas difficile mais il faut agir avec précision.

SLIG VS SLOG : FIGHT !

Voici un exemple de tableau bien stressant. Vous arrivez en haut à gauche de l'écran, et une barrière commence à descendre lentement devant une meute déchaînée de Slogs. Vite, prenez possession du Slig en bas et une fois dans la peau de celui-ci, téléportez-vous vers le haut pour stopper les chiens en faisant causer votre jolie petite mitraillette. Evidemment, tout se joue à la seconde près, sinon ça ne serait pas amusant.



Suivez silencieusement les Sligs et cachez-vous dans l'ombre pour échapper à leur surveillance.

L'EXODE D'ABE N'EST PAS SEULEMENT UNE SUITE MAIS UN JEU A PART ENTIERE

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui ont aimé le 1er volet, et ceux qui se sentent assez courageux pour sauver des centaines de mudokons.

L'EXODE D'ABE - 369 F

DESIGN — 8
Décors souvent sombres et d'aspect tourmenté. Le souci du détail est toutefois étonnant.

MUSIQUE ET SON — 8
Les voix sont sublimes et les musiques d'ambiance réussies.

DURÉE DE VIE — 8
L'Exode vous tiendra en haleine le temps de délivrer les 300 mudokons.

ORIGINALITÉ — 9
La surprise et le plaisir de découverte sont toujours là, même si L'Exode est une suite.

JOUABILITÉ — 9
Les commandes sont ultra-précises. De plus, vous pouvez sauvegarder à tout moment.

TECHNIQUE — 8
Les cinématiques sont superbes et le rendu 3D (sur les personnages) excellent.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE HOD, L'ODYSSÉE D'ABE, MOINS BON QUE RIEN

9 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
L'effet de surprise créé par le premier épisode est passé, mais cette suite reste grandiose. Accrocheur et superbement pensé, L'Exode d'Abe propose une difficulté progressive et des puzzles qu'on se fait une joie de résoudre. Un grand jeu, tout simplement.

Par Jean Santoni

Cocorico ! Après de nombreux mois d'attente, ODT, la superproduction made in France de Psygnosis (Formula One 98, Colony Wars Vengance), se dévoile enfin. Une aventure de longue haleine, violente et «atmosphérique» qui a su innover dans un genre dont on n'espérait décidément plus grand-chose.

Au menu : action, réflexion, exploration et RPG mixés avec beaucoup de maturité par un jeune studio de développement français. Lara Croft dans le collimateur de la French Touch ? ODT, c'est un peu ça

O.D.T

EDITEUR : KONAMI • DISPONIBLE EN NOVEMBRE

O.D.T

Des bugs de caméra et des angles de vue pas toujours très pratiques.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	AVENTURE/EXPLORATION
EDITEUR	PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR	PSYGNOSIS
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	DOLBY SURROUND
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	MAMAN, J'SUIS PERDU !

La cité de Cali se meurt lentement, rongée par un terrible cancer. Une épidémie inconnue décime depuis maintenant plusieurs semaines la population, par d'atroces souffrances. Impuissants, démunis, les autorités médicales et les scientifiques de la région sont devenus, malgré tous leurs efforts, les spectateurs d'un drame qui échappe totalement à leurs connaissances. Alors que le sort réservé à la ville et à ses habitants semblait inéluctable, l'espoir renaît. Les six Grands Mages de la région du Tonantzin, conscients du danger que pourrait représenter la propagation d'un tel fléau, décident d'intervenir auprès d'une caste d'Anciens. Après de nombreuses négociations, les Mages et les instances locales sont finalement parvenus à convaincre les Gardiens Ancestraux de leur confier ce qui pourrait être l'unique remède capable d'enrayer le mal qui gangrène la ville de Cali : une mystérieuse perle verte aux pouvoirs mystiques incommensurables.

COMBATTRE LE FUTUR...

Dès lors, les choses se précipitent. L'armée est dépêchée. Le capitaine Lamat et 4 autres aventuriers triés sur le volet, un militaire, un ingénieur, une cartographe et un Mage, embarquent à bord du zeppelin Nautivole pour convoyer, dans les plus brefs délais, la précieuse perle verte jusqu'à Cali. Pressé par le temps, le capitaine Lamat prend la décision de survoler une zone inconnue particulièrement dangereuse. A bord, la perle verte commence à montrer des signes d'activité magnétique. A cet instant, un violent orage éclate. Pris comme une feuille morte dans un maelström infernal d'éclairs, de vent et de pluie, le Nautivole, sérieusement endommagé par la foudre, est alors contraint de se poser en catastrophe sur le sommet d'une immense tour dressée au milieu de nulle part. Heureusement, personne n'a été blessé pendant le crash et la perle est intacte. Le capitaine Lamat vous envoie alors chercher des pièces pour réparer le Nautivole et du gaz pour regonfler le ballon. L'aventure peut commencer...

LE SYNDROME LARA CROFT

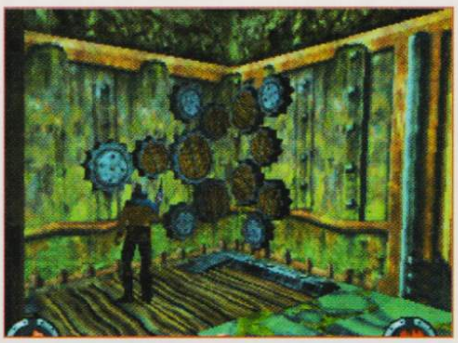
Premiers pas dans l'aventure - Pfff ! - premiers soupirs de lassitude. Une vue à la troisième personne, des niveaux immenses, de l'escalade, des acrobaties spectaculaires... Franchement, ça vous fait penser à quoi ? O.D.T, ce projet que Psygnosis nous annonçait si ambitieux ne serait finalement qu'un énième clone de Tomb Raider ? Quel manque d'imagination ! Hep, hep, hep. Minute papillon ! Malgré une structure globale classique (il s'agit de résoudre des puzzles, de trouver des clefs et de flinguer), ce titre ne se contente pas de repomper outrageusement les canons d'un genre dont les vertus marketings ont aujourd'hui largement fait leurs preuves. Il s'agit, plus exactement, d'un véritable métissage, un melting-pot heureux de styles. Comme ça, d'entrée de jeu, nous l'admettons, c'est loin

La magie est un atout déterminant. Ne la négligez pas.

d'être frappant. Pourtant, il suffit de s'aventurer quelques minutes dans l'interface du jeu pour voir apparaître l'ensemble des éléments qui contribue à rendre O.D.T unique.

UN TOMB RAIDER-LIKE TEINTE DE RPG

L'originalité suprême réside donc dans l'intégration d'éléments RPG. Comme dans un jeu de rôles, chaque personnage dispose d'attributs représentés sous forme de jauges : constitution (résistance aux coups), maîtrise de la magie, maîtrise des armes et expérience. Toutes ces caractéristiques vont, bien évidemment, évoluer



au cours de votre aventure. C'est simple, plus vous combattez, plus la jauge d'expérience se remplit. Ensuite, c'est à vous de gérer la répartition des points d'expérience durement gagnés. Cette nouvelle donnée confère à O.D.T une profondeur de jeu inattendue. Le joueur peut effectivement donner à son personnage un profil vraiment pointu. Ainsi, certains privilégieront les armes à feu, alors que d'autres préféreront porter leurs efforts sur la magie, les moins expérimentés et les plus prudents, quant à eux, miseront sur une progression équilibrée des caractéristiques. La maîtrise de l'armement et l'apprentissage des sorts découlent de l'utilisation de ces points d'expérience. Si vous négligez cette étape primordiale, parcourir les niveaux devient rapidement un véritable chemin de croix. N'allez surtout pas croire que l'interface à partir de laquelle ont lieu toutes ces opérations soit d'une lourdeur insupportable. Bien au contraire, c'est d'une simplicité d'utilisation et d'une clarté exemplaire.

QUATRE, C'EST MIEUX QU'UN

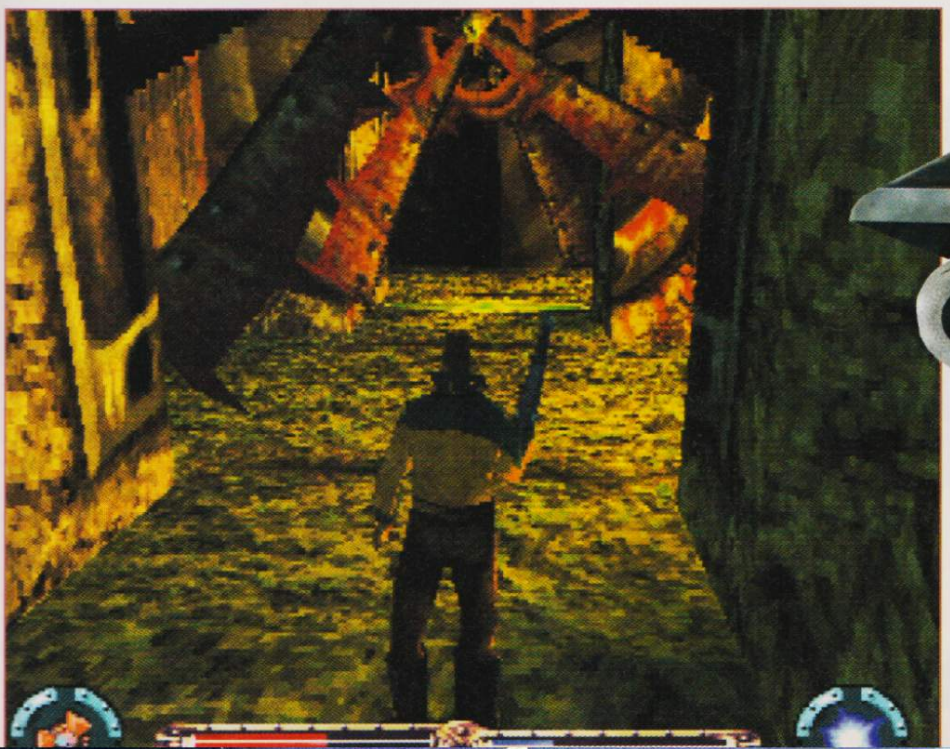
D'autre part, si les compétences athlétiques des 4 héros sont parfaitement identiques, leurs caractéristiques, en revanche, ne progressent pas du tout au même rythme. Du coup, selon le personnage incarné, on peut aborder l'aventure de façons réellement différentes. Plutôt cool, non ? Avec Ike, le joueur sera vite dans le bain. C' est un personnage assez puissant et équilibré. Ses attributs évoluent relativement vite et de-

UN EDITEUR EUROPEEN PROLIFIQUE

■ *Voici un rapide tour d'horizon des productions Psygnosis. Malgré quelques accidents de parcours, vous constaterez que l'éditeur a su globalement rester constant dans la qualité de ses produits.*

Formula One '98 : 5/10 - PM 25
Formula One 97 : 9/10 - PM 12
Colony Wars Vengance : 8/10 - PM 25
Colony Wars : 9/10 - PM 15
Newman Haas : 6/10 - PM 19
G-Police : 7/10 - PM 14
Adidas Power Soccer 2 : 5/10 - PM 15
Life ForceTenka : 5/10 - PM 11
Monster Truck : 5/10 - PM 10
WipEout 2097 : 4/5 - PM 6
Destruction Derby 2 : 5/5 - PM 6 ■

UN TOMB RAIDER-LIKE COMPLEXE ET DIFFICILE, A DECONSEILLER AUX DEBUTANTS



mandent tous approximativement la même quantité de points d'expérience. Julia, elle, tient plus d'une gymnaste que d'une fermière norvégienne. Par conséquent, mademoiselle encaisse assez mal les coups et les tirs des ennemis. Il sera donc nécessaire d'augmenter en priorité sa constitution afin de la rendre plus résistante. La gestion de ce personnage demeure néanmoins très abordable et constituera un choix judicieux pour les débutants. Maxx, c'est la brute épaisse du groupe. Un muscle dans la tête et un cerveau dans chaque bras. L'archétype du «moi vois, moi tue». Le faire progresser en magie tient du miracle, ce qui compliquera de manière significative les choses dans les niveaux supérieurs. Solaar, le sorcier, galère en arme et en constitution mais assure comme un pit-bull en magie. C'est incontestablement le personnage le plus difficile à jouer mais aussi le plus puissant, si le joueur parvient à bien gérer ses sorts et à faire évoluer ses attributs intelligemment.

PETITS JOUEURS, S'ABSTENIR

L'autre grande force d'O.D.T est de ne pas appartenir à cette race de jeux qui se finissent en dix malheureuses petites heures. Comptez-en plutôt quarante ou cinquante. Là, oui, vous serez dans les temps ! A ce titre, la première chose qui marque lorsqu'on joue, c'est incontestablement la superficie impressionnante des niveaux. Le jeu est en fait divisé en 8 niveaux construits pour la plupart en étage, chacun comprenant entre 7 et 15 secteurs gigantesques ! Faites-nous confiance, leurs architectures labyrinthiques donneront le tournis aux joueurs les plus aguerris et ce, dès le premier niveau. Même les habitués de Lara Croft risquent d'y perdre leur latin. A cela s'ajoute un niveau de difficulté particulièrement corsé. On retrouve ici ce qui avait contribué au succès de Resident Evil : l'aspect survie. En mode normal les vies supplémentaires, les objets de soins, de mana et de munitions vraiment calculés au plus juste ne tolèrent aucun gaspillage. Ce n'est pas fini. Les développeurs ont opté pour un système de sauvegarde inspiré de celui du premier Tomb Raider ! En d'autres termes, ça signifie que les points de sauvegarde sont très espacés et ne peuvent être utilisés qu'une seule fois ! Il arrive souvent que vous parcouriez plusieurs étages sans rencontrer ces bornes salvatrices. Gloups. Du coup, on retient son souffle avant d'amorcer une périlleuse acrobatie, on transpire en vérifiant nerveusement son inventaire, on «straffe» prudemment pour vérifier si aucune mauvaise surprise ne nous attend derrière un mur. Bref, le joueur vit son jeu à 100 %.

UNE NOUVELLE FORME D'INTELLIGENCE... ARTIFICIELLE

On continue avec les réjouissances ? Dans O.D.T, la fréquence des combats est nettement plus soutenue que dans Tomb Raider. L'héritage de jeux tels que Quake ou Doom est ici évident. Araignées, rats, raptors, colosses armés de flingues géants, monstroplantes, charcutiers mutants... C'est au total plus de 40 ennemis qui se sont mis d'accord pour pourrir la vie du joueur. Afin de rendre les choses toujours un peu plus compliquées, les développeurs ont mis au point un procédé d'IA inédit baptisé Artificial Stupidity System ! Pour schématiser, les bestiaux que vous croiserez dans les couloirs glauques et suintants des niveaux sont plus ou moins débiles ! Et, pour une fois, ce n'est pas de la flûte. Il arrive souvent qu'ils adoptent des comportements déconcertants, voire sophistiqués. Par exemple, les charcutiers mutants du cinquième niveau paniquent à la moindre baffe et s'enfuient pour aller chercher des renforts, d'autres comme les raptors n'hésitent pas à se jeter sur l'un de leur congénère mortellement blessé pour le bouffer. Si vous balancez une grenade au pied d'un adversaire, il la regardera et courra se mettre à l'abri. Enfin, la plupart réagissent différemment suivant leur état de santé. Il découle de cette spécificité un dynamisme et un rythme auxquels ne nous avait pas habitués jusqu'alors les productions de ce type.

LE CHOIX DES ARMES

Bien sûr, pour dialoguer avec nos amis les bêtes, vous disposez en plus de quelques techniques primaires d'arts martiaux très utiles (une gifle, un coup de pied), d'un arsenal de 4 armes de base (laser, lance-flammes, fusion et électricité) dont la puissance varie en fonction des upgrades ramassés et du niveau de maîtrise de votre personnage. Vous pourrez également apprendre 16 sorts dévastateurs possédant chacun 4 niveaux de puissance. Vampirisation, soin, miniaturisation, bouclier de feu, etc. Mine de rien, toutes ces possibilités autorisent une assez grande liberté dans l'approche des combats. Rien ne vous empêche de combiner attaques classiques et attaques magiques pour affaiblir l'adversaire. De plus, les ennemis sont plus ou

moins sensibles à certaines armes et à certains sorts, il n'est pas rare de devoir rebrousser chemin pour élaborer une tactique d'attaque plus efficace. Là encore, les développeurs ont cherché avant tout à faire plaisir au joueur.

UNE TECHNIQUE PERFECTIBLE

Ça fait des heures que j'écris et je n'ai encore rien dit de trop critique au sujet d'O.D.T. Hélas, malgré toutes ses indéniables qualités et son dosage exemplaire d'action, de réflexion et d'exploration, ce soft n'atteindra pas la consécration. Techniquement, le titre de l'équipe de Jean-Baptiste Bolcato est loin d'être au top des capacités de la PlayStation. Si le design des niveaux et des ennemis témoigne d'un réel travail de recherche esthétique (le tout baigne dans une ambiance strange à mi-chemin entre Quake, Doom et Jules Vernes), la finesse inégale des graphismes vient un peu contrarier les efforts des programmeurs. Dans le troisième niveau, la grossièreté des textures est telle qu'il devient difficile de distinguer les bébés raptors (Rgnn ! Crispant) et surtout certains éléments cruciaux comme par exemple le mécanisme de la salle du générateur de monstres qui se confond avec le reste du décor. Il y a de fortes chances pour qu'une grande partie des joueurs tourne en rond pendant des heures sans trouver la solution, pour une bête question de visibilité. L'autre gros défaut d'O.D.T est lié à la vue à la troisième personne. Le focus de la caméra a tendance à être un peu trop collé au personnage. Ce manque de recul nuit à l'appréciation des distances lors des sauts difficiles et au gameplay pendant les affrontements. Heureusement, ce n'est pas systématique et la souplesse des commandes évite à la jouabilité de déraper dangereusement. Pour finir, les bugs d'affichage sont assez nombreux. Il arrive souvent que votre personnage ou l'ennemi fusionne avec le décor. Les jonctions de polygones auraient également pu être un peu plus soignées (la modélisation des héros laissent à désirer). Mais, bon, à côté de ça, O.D.T est vaste, bien construit, son gameplay est relancé régulièrement par une multitude de petites trouvailles (mention spéciale aux boss) et le moteur 3D reste fluide quel que soit le nombre d'ennemis affichés simultanément à l'écran. Le fana d'aventure/exploration qui en a vu d'autres (Tomb Raider II était loin d'être idéal techniquement) ne s'y trompera pas et finira par accepter cet ensemble d'imperfections pour profiter pleinement d'une aventure prenante et difficile .

Ike, Julia, Maxx et Solaar peuvent effectuer toutes sortes de mouvements acrobatiques. La plupart sont inspirés de Tomb Raider.

GARE AU GORILLE !

■ *Les boss de fin de niveau solliciteront aussi bien vos petits neurones spongieux que votre légendaire dextérité padienne. En fait, ces phases particulièrement bien pensées s'apparentent plus à des puzzles qu'à une simple partie de bourre-pif. Vous devrez, la plupart du temps, utiliser les éléments du décor pour déclencher des réactions en chaîne qui infligeront d'importants dégâts à l'ennemi. Bien sûr, les boss très réactifs ne se laissent pas taquiner facilement. Leurs attaques sont monstrueuses et pompent à vitesse grand V les maigres réserves de mana, de munitions et de soin de votre aventurier. Résultat, le joueur aborde souvent le niveau suivant dans des conditions extrêmes.* ■

DES DEFAUTS TECHNIQUES MAIS UNE PROFONDEUR DE JEU INATTAQUABLE

O.D.T - 369 F

DESIGN **7** Graphismes recherchés et typés, bonnes ambiances lumineuses mais textures grossières.

MUSIQUE ET SON **7** Peu de musique mais des atmosphères sonores assez angoissantes.

DURÉE DE VIE **8** Huit niveaux gigantesques et un niveau de difficulté plutôt corsé.

ORIGINALITÉ **6** Un Tomb Raider-like certes, mais avec un aspect jeu de rôles vraiment original.

JOUABILITÉ **7** Des commandes assez instinctives mais des angles de caméra parfois gênants.

TECHNIQUE **4** Un moteur 3D très fluide, de la high rez' mais également pas mal de bugs.

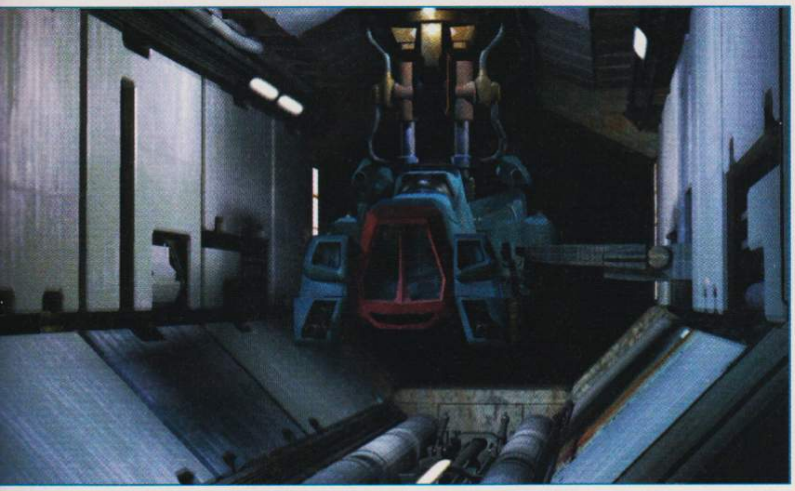
LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE TOMB RAIDER II, MAIS DE PEU, HEIN.

POUR QUEL PUBLIC ?
Un jeu extrêmement difficile destiné aux pros de l'exploration.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Malgré ses faiblesses techniques, O.D.T constitue une alternative intéressante à Tomb Raider II. Le mix des genres est idéal et lui permet d'échapper aux stéréotypes habituels. Un jeu d'aventure/exploration accrocheur, long et difficile qui mérite de faire partie de votre ludothèque.

Par Grégory Szriftgiser

Après le semi-échec totalement injustifié de Colony Wars, Psygnosis tente à nouveau de conquérir le coeur des joueurs. Les connaisseurs sauront apprécier.



COLONY WARS VENGEANCE

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SHOOT SPATIAL
EDITEUR	PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	-
CONTINUES	SAUVEGARDES + MOTS DE PASSE
MEMORY CARD	OUI (1BLOC)
SON EN	STEREO, DOLBY SURROUND
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON RECHERCHE DES BONUS POUR LA SUITE.

Arrêté par la sécurité et considéré comme un traître, ce sera la première fois que vous serez heureux de voir débarquer la Ligue à l'improviste !

Déjà conquis par le premier opus, c'est avec enthousiasme que j'aborde le Travelling de Colony Wars Vengeance. Et c'est dans le même état que j'en ressors, même si quelques regrets minent l'impression finale que laissent plusieurs journées passées dans l'espace... Mais, le style, le design et l'ambiance de Colony Wars restent toujours sans équivalent sur PlayStation. Et si vous n'avez pas été convaincu par le premier, voyons ce qui pourrait vous faire changer d'avis dans ce deuxième volet !

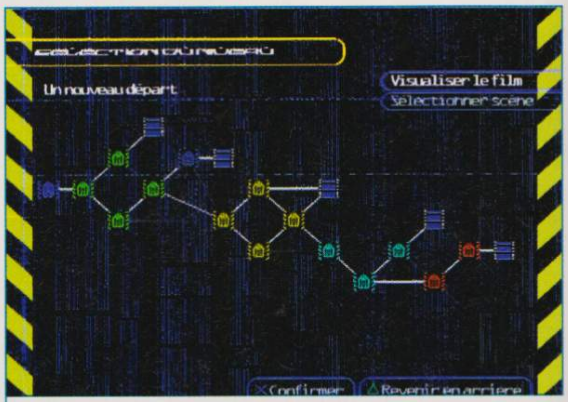
L'AUTRE COTE DU MIROIR

L'histoire prend place bien longtemps après le premier Colony Wars. La Ligue, combattant à l'époque la Navy du Tzar, avait condamné le système Sol à une lente dégénérescence, en fermant le seul Warp Hole permettant d'en sortir. Plongé dans le chaos, le système a survécu longtemps avec très peu de ressources, et pour seule loi celle du plus fort. Les tribus qui se sont formées alors combattaient pour leur survie, sans que le Père, dirigeant de la Ligue, ni ses hommes n'y prêtent attention ou ne viennent en aide au système. Aujourd'hui, ces tribus ont été unifiées par Kron, un ancien de la Ligue. Reprenant la bannière de la Navy, celui-ci peut aujourd'hui rouvrir le Warp Hole et permettre enfin aux siens de rejoindre les autres systèmes. Le combat contre la Ligue est engagé au nom de la revanche d'abord, puis de la réunification de la race humaine. Dans la peau de Martens, jeune pilote de la Navy, vous voilà donc en première ligne d'un conflit bien engagé. Vos compagnons et vous-même suivent Kron avec une confiance aveugle, persuadés de l'issue de la guerre. Mais peut-être parviendrez-vous assez loin dans les sphères dirigeantes pour découvrir certaines choses...

POUR LES INITIES

Satisfaire les fans... Voilà le mot d'ordre qui a régi le développement de Vengeance. La majeure partie des reproches qui furent formulés à l'égard de Colony Wars par la presse, les joueurs et l'ensemble du monde vidéo-ludique a été prise en compte, pour améliorer plusieurs points : le gameplay d'abord, puis le scénario et l'ambiance ensuite. Concernant cette dernière, l'objectif était de davantage développer les personnages, leur psychologie, afin que le joueur puisse s'identifier à son rôle et ainsi mieux s'immerger dans le jeu. Certes, les efforts en ce sens se font sentir mais, malheureusement, il est encore difficile d'être dans le trip avant une bonne dizaine de parties... Côté scénario, en revanche, les rebondissements et découvertes multiples, liées à certaines missions du fin fond de l'arborescence, auront de quoi vous surprendre. Tous les aspects du premier opus sont restés, mise à part la base de données recensant planètes et appareils : des cinématiques d'ambiance ponctuant chaque changement d'acte, 6

ENCORE QUELQUES DEFAUTS REGRETTABLES, MAIS UN INTERET INDENIABLE



L'arborescence des missions est plus structurée, plus simple, ce qui permet de mieux appréhender ce qu'on a pu rater.

Ce cimetière spacial contient des épaves datant de la dernière guerre. De quoi renouer avec Colony Wars...

COLONY WARS VENGEANCE

UNE SUITE PLUS COMPLETE ET PLUS INTERESSANTE POUR LES FANS DE SPACE OPERA

Cette araignée géante est un des boss du jeu. Plusieurs viendront taquiner vos talents de pilote au cours du jeu.

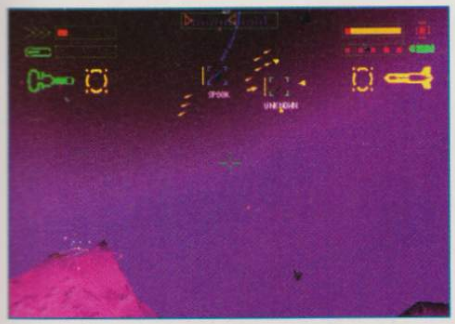
fins différentes et des musiques orchestrales de toute beauté. Donc, pour peu que vous soyez fan de Space Opera, le pas sera vite franchi.

COTE GAMEPLAY

Le système non-linéaire d'enchaînement des missions a, bien sûr, été conservé, ainsi que la jouabilité. Les chasseurs ont toujours une arme primaire et une secondaire, les trois vues disponibles n'ont pas changé, tout comme le système d'accélération/freinage ou la vue arrière. Le premier atout qui vous servira énormément lors des missions nécessitant de la rapidité d'action est l'afterburner : un boost limité qui permet de sauter d'un point à un autre sur une aire de combat, en quelques secondes. Mais surtout, entre les missions, vous aurez accès au hangar, pour customiser vos chasseurs. Voilà un manque important qui se trouve donc comblé, d'une manière fort simple par ailleurs. Chaque succès en mission sera récompensé par le haut commandement sous forme de «tokens» qui permettront d'augmenter l'une des quatre caractéristiques de votre appareil : boucliers, vitesse max, durée des afterburners et maniabilité. De plus, vous aurez tôt ou tard de nouveaux appareils à votre disposition, lorsque certaines missions difficiles seront réussies. En tout, il y en a trois à gagner, chacun disposant d'un armement renforcé et de possibilités de customisations plus importantes. Les armes sont plus nombreuses et surtout plus originales, rendant possible des tactiques de dogfights plus variées. Les sondes permettent de défendre ou d'attaquer une cible pendant qu'on est affairé à autre chose, le canon à dispersion offre la possibilité de diriger ses projectiles après avoir fait feu, enfin, une autre arme permet divers transferts d'énergie : téléchargement de données sur un satellite ennemi, vol des boucliers adverses, installation de virus dans les structures ennemies... Ces idées simples ont été exploitées à merveille pour construire des missions originales.

LES MISSIONS

Et ces missions justement ? Moins nombreuses (41 contre 70 dans le premier épisode), elles sont, en revanche, bien plus réussies. Toutes ont plusieurs objectifs à compléter, et certaines sont même une succession de sous-missions vous transportant à différents endroits de l'univers. Elles sont bien plus variées et s'enchaînent plus logiquement qu'auparavant. Et là encore, une nouveauté de taille renforce l'intérêt de Vengeance : les missions en environnement planétaire. Elles restent peu nombreuses (5 seulement), mais sont un atout permettant de briser un peu la monotonie inévitable des missions en espace. Même avec un moteur 3D qui n'était pas prévu pour, à l'origine, les développeurs s'en sont sortis avec ta-



lent. On trouve de la végétation, des textures variées et une distance d'affichage assez correcte.

UN TITRE ACCROCHEUR

Colony Wars Vengeance s'apparente plus à ce qu'aurait dû être son prédécesseur pour être plus apprécié en France, qu'à une suite réelle. Cependant, la qualité élevée du moteur 3D permet à Vengeance d'être toujours compétitif en termes de réalisation face aux toutes dernières productions PlayStation et ce en n'ajoutant que quelques effets dans les explosions, les armes (qui sont maintenant au nombre de 22) ainsi que dans la crédibilité de l'univers du jeu. Les petits plus techniques tels que les points faibles, les sections mouvantes des grosses structures, les armes plus variées et le nombre plus important de chasseurs gérés en même temps en font un titre réellement singulier, proposant un challenge épique. Pas encore parfait, mais bougrement accrocheur et offrant une bonne durée de vie, Colony Wars Vengeance est un achat intéressant à l'arrivée de Noël, pour ceux qui trouvent les charmes de Lara Croft épuisés, ou qui ne se laisseront pas convaincre par un Crash Bandicoot 3 superbe mais enfantin. Pour ma part, j'achète !

INTERVIEW DE MIKE ELLIS, DESIGNER PRINCIPAL DE CVW

■ *PlayStation Magazine : Combien de personnes ont travaillé sur le projet ? S'agit-il des mêmes que pour le premier épisode ?*

Mike Ellis : La taille de l'équipe a fluctué suivant les besoins du développement. En moyenne, ce sont 15 personnes réparties entre la production, la programmation, le design ou encore le son qui ont travaillé pendant des mois. L'équipe incluait autant d'anciens que de nouveaux, ce qui a permis un bon équilibre entre l'expérience issue du premier et les nouvelles idées.

P. M. : Y a-t-il eu des éléments empruntés à d'autres jeux et qui ont aidé le développement du projet ?

M. E. : En fait, il n'y a pas grand-chose que nous aurions pu emprunter ailleurs. D'abord parce que les shoot spaciaux sont quasiment inexistants sur PlayStation, et que la plupart des jeux qui s'en approchent sont issus de l'univers PC, ce qui ne cadre pas avec l'esprit console. Au lieu de cela, nous avons tenté de reproduire au mieux les clichés classiques de la science-fiction, qu'ils soient issus de nos films favoris ou des images de toute beauté restituées par le télescope Hubble...

P. M. : Pensez-vous offrir cette fois-ci un challenge plus difficile ?

M. E. : Disons qu'il sera à la fois plus facile pour les novices et plus difficile pour les «core gamers»... Tout dépend de la progression dans le jeu ! ■

COLONY WARS VENGEANCE - 369 F Memory card

DESIGN — **9** Bien plus réussi que le premier. Des appareils de toute beauté.

MUSIQUE ET SON — **7** Musiques orchestrales, sons dynamiques, mais voix françaises pitoyables.

DURÉE DE VIE — **7** 41 missions d'une difficulté parfois corsée : de quoi faire.

ORIGINALITÉ — **6** Des shoots avec un style aussi Space Opera, c'est assez rare. Mais rien de révolutionnaire.

JOUABILITÉ — **8** Après avoir saisi qu'on ne peut réussir toutes les missions avec le chasseur de base, tout roule.

TECHNIQUE — **8** Moteur toujours aussi performant, optimisé et avec de nouveaux effets spéciaux.

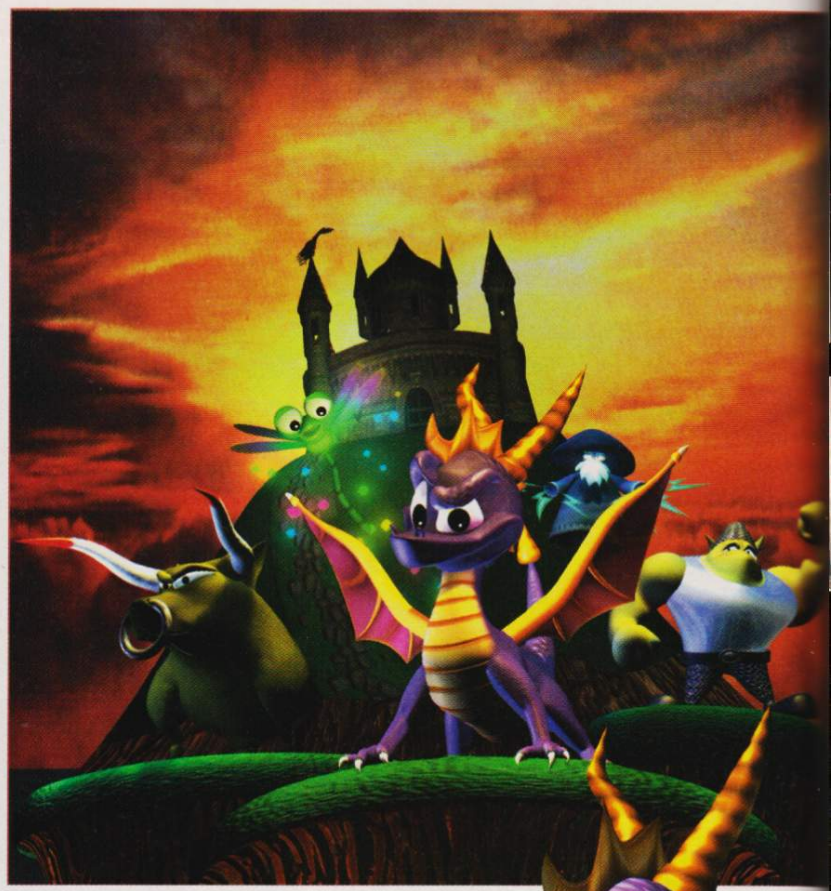
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE RIEN - MEILLEUR QUE COLONY WARS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans du 1er opus, de dogfights en plein espace à la Star Wars et d'aventures épiques seront comblés.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Parmi toutes les suites du moment, Vengeance s'en sort avec les honneurs. Un petit lot de nouveautés bien agréable, un scénario plus travaillé et des missions plus variées : nous sommes sous le charme, malgré quelques petits défauts réchappés du 1er épisode.

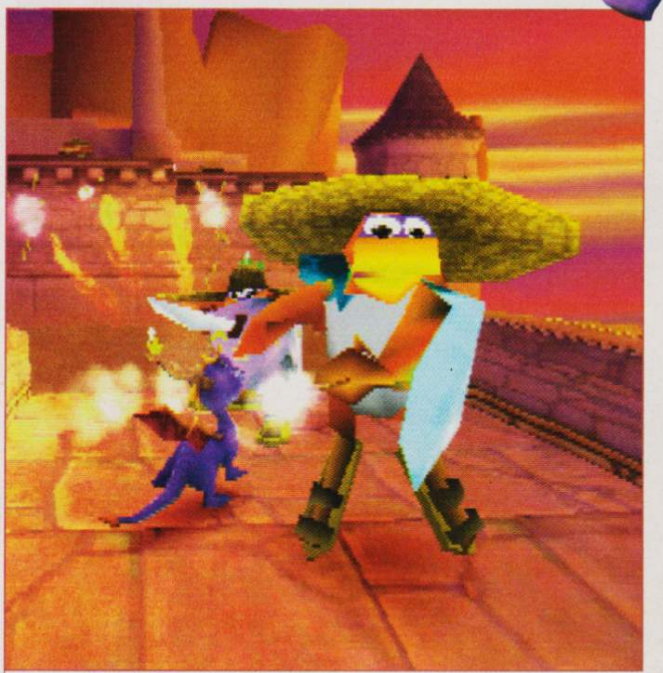
Par Kendy Ty

Sony s'attaque à une cible de joueurs résolument plus jeunes avec Spyro. Un titre techniquement époustouflant.



SPYRO THE DRAGON

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN NOVEMBRE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	MOYEN
CONTINUES	1
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON LIBERE LE SEPTIEME DRAGON !

Spyro en plein combat use de ses flammes pour se débarrasser de l'adversaire.

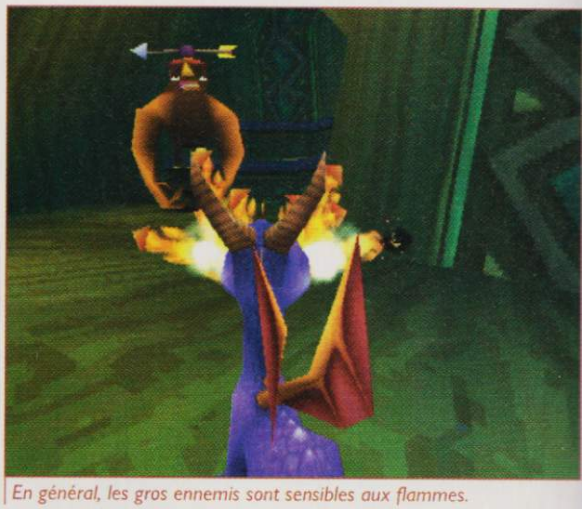
Le monde des dragons traversait les temps dans la joie et la bonne humeur. Aaaaah... qu'il faisait bon de glander dans les verts pâturages, de siroter un bon jus de fruits devant une bonne bûche dans la cheminée. Pour la cheminée, oubliez. En tout cas, nul ne s'attendait à ce qu'une créature au Q.I. aussi peu développé que celui de l'infâme Gnork ait pu échafauder un plan aussi machiavélique que Judas, pour s'emparer de la terre des dragons. Figurez-vous que notre tyran local décida de balancer une malédiction qui métamorphosa tous les dragons adultes en statue de cristal. Son plan était simple : dérober les précieuses gemmes des reptiles volants pour en faire, à l'aide d'une formule magique de transmutation, des soldats obéissants et disciplinés. Mais c'était compter sans le hargneux petit Spyro, grand fouineur devant l'éternel !

PETIT MAIS COSTAUD !

Ne vous fiez pas à l'apparence chétive de notre jeune ami car il possède en réalité plus de ressources qu'il n'en a l'air ! Doté de réflexes à toutes épreuves, il peut éviter des attaques de front en effectuant des roulades sur les côtés dignes des grands maîtres Ninjas. Ça c'était pour la défense. En ce qui concerne les attaques, pas la peine de sortir de Saint-Cyr pour expédier directement en enfer tous les monstres qui se placent au milieu de son chemin. D'ailleurs il n'existe que deux techniques. Ainsi notre surprenant reptile volant aura la pertinente faculté de cracher des flammes d'environ 1 000°C, juste de quoi allumer une cigarette à 10 mètres de distance, et de charger de ses cornes aiguisées les adversaires protégés par une armure de métal. Car c'est connu, le métal ne craint pas la chaleur des flammes. Enfin vous me comprenez... cela dit, vous pourrez aussi utiliser l'attaque de la charge pour vous déplacer plus rapidement si vous trouvez que Spyro gambade trop lentement à votre goût dans les prairies.

Dans le registre du gadget utile, il y a aussi la discrète paire d'ailes de notre héros qui lui permet de planer (et non de voler !) fièrement comme un pigeon parisien pour atteindre les rives qui surplombent les gouffres d'eau. Je vais donc saisir cette opportunité pour vous parler de la phobie des dragons pour l'eau. Effectivement s'il est reconnu que les balles en argent tuent les loups-garous et que les souris font fuir les éléphants, l'eau du robinet est fatale aux dragons. C'est une vérité scientifique. Constituées en grande partie d'essence de feu, ces animaux magiques craignent donc plus que tout au monde la formule N_2O. Mais bon, comme dirait l'ami Dave Martinyuk, grand philosophe à ses heures perdues, «c'est la vie on n'y peut rien !»

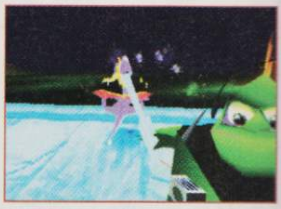
ENTRE SPYRO ET KLONOA, LA GUERRE EST DECLENCHEE !



En général, les gros ennemis sont sensibles aux flammes.

SPYRO DANS TOUS SES ETATS !

■ *Très expressif, notre jeune ami se transforme en crêpe après avoir encaissé une violente mandale, se tord de douleur électrocuté, rougit du baiser de la fée, se noie avec pitié... Quel sacré comédien ce Spyro !* ■



SPYRO THE DRAGON

«LE FIL À COUPER L'EAU CHAUDE !»

Pour reconquérir la terre des dragons, notre ami va devoir délivrer tous ses semblables et collecter un maximum de gemmes. Pour cela, pas la peine de rivaliser de ruse avec Ulysse, seule la patience et la persévérance feront l'affaire. Car le concept de Spyro repose essentiellement sur de la recherche et non sur de la réflexion. De ce fait, ce n'est pas une énigme du genre «je dois trouver la combinaison des dix interrupteurs» qui vous bloquera dans votre progression mais bel et bien la quantité de joyaux que vous récupérerez et le nombre de dragons que vous sauverez. A cette condition seulement vous pourrez accéder aux prochains mondes par les ballons dirigeables qui vous attendent à chaque fin de niveau. Ce qui fait de Spyro un jeu assez facile pour les pros du paddle mais plus difficile pour les bambins.

Comme dans Crash Bandicoot, vous devrez prospecter inlassablement dans les mêmes stages pour arriver à vos fins, voire tourner en rond et finir en dépression nerveuse. C'est pourquoi on pourra reprocher à Spyro son manque de variété d'action et une certaine pauvreté de jeu si on le compare à Gex : Enter the Gecko. Mais cela résulte d'un choix marketing : celui de viser un public très jeune, donc moins exigeant en matière de profondeur de jeu. Pour les autres, je vous rassure tout de suite, le titre réalisé par Insomniac reste quand même très fun à jouer malgré ces petits défauts !

Des ascenseurs d'air vous propulsent pour atteindre certaines hauteurs.

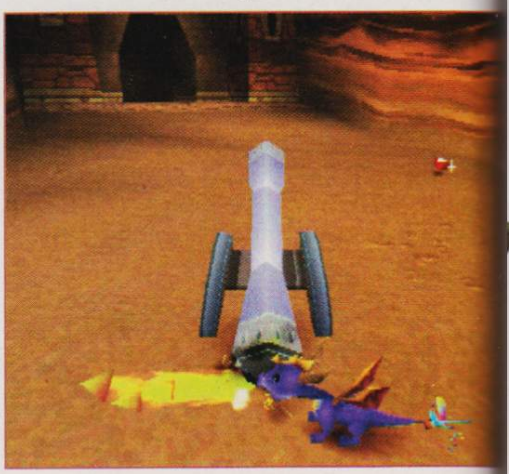
LES BARJOS !

Des ennemis de toutes sortes vont défiler sous vos augustes pointes ! Sachez qu'il existe deux sortes de monstres : ceux qui craignent les flammes et ceux qui vont rendre une petite visite à Senna après un bon coup de cornes bien assené. En général, les grosses carrures préfèrent mourir brûlées et les petits adversaires revêtus de métal, défenestrés par la puissance de votre course. Quoiqu'il en soit, il faut savoir que chaque monstre possède ses propres réactions émotives ainsi que sa manière d'attaquer. Par exemple les gros canards seront plutôt lâches et fuyards tandis que les chiens, plus agressifs et kamikazes.

Mais il existe toutefois un dénominateur commun à toutes ces différentes créatures : elles sont toutes sans exceptions barjos ! Cela va du chien rouge géant qui vous mâche et vous recrache violemment contre les murs, aux robots qui vous balancent de l'électricité en pleine tronche en guise de thérapie. Sans parler des bergers hostiles qui vous saluent à coups de bâtons... C'est pourquoi votre capacité à effectuer des roulades sur les côtés se révélera être un atout décisif pour éviter de trépasser trop prématurément. HOouuuu... le monde est fooouuuuu !

UN MOTEUR 3D REMARQUABLE

Pour explorer les différents mondes notre héros jouit ici d'une totale liberté de mouvements grâce à un moteur 3D très performant. Ainsi, le défilement du terrain et les mouvements du jeune dragon demeurent très fluides, sans bugs en ce qui concerne les raccords de polygones (clipping). Tout est impeccable, même le rendu des textures et des effets de lumière en jettent un maximum. Pourtant il existe plusieurs ombres au tableau. Lorsque vous effectuez un



déplacement à 180°, la caméra ne se replace pas automatiquement dans le dos de Spyro (vue à la troisième personne) mais reste bloquée face au héros, ce qui vous empêche de distinguer les ennemis et les gouffres qui se dressent devant vous. Cela sous-entend que vous serez obligé de régler manuellement l'angle de vue (grâce aux bouton L2 et R2) à chaque fois que vous déciderez de reculer. De plus, si des structures vous entourent de trop près, les rotations des caméras se bloquent du fait que le moteur n'autorise pas d'affichage en transparence des facettes qui masquent votre personnage. D'accord, c'est un tantinet agaçant au départ mais avec de la bonne volonté, on acquiert assez rapidement les bons réflexes pour replacer convenablement la caméra. Et dire que les programmeurs auraient pu nous simplifier la vie...

UN PRINCIPE CLASSIQUE MAIS EFFICACE

L'univers de Spyro semble être tiré droit des studios Walt Disney. On y retrouve les mêmes ambiances merveilleuses et bon esprit. Les ennemis n'éclatent pas en gerbes de sang mais se désintègrent en poussières magiques étincelantes. Les niveaux sont très variés et se décomposent en sous-niveaux auxquels on accède grâce à des portails dimensionnels. Il est vrai que Spyro reste un jeu de plates-formes très classique, dans le fond. Mais dans sa forme, il offre un univers tellement intéressant qu'on se laisse prendre au jeu. Sa grande qualité est de proposer aux plus petits un principe de jeu à leur portée, bien que certains passages restent étonnamment difficiles pour ces derniers. Un petit paradoxe qui prive Spyro d'une meilleure note. Et puis les joueurs plus âgés ne seront pas pour autant lésés dans l'affaire puisqu'ils pourront trouver en Spyro une alternative inédite à un Crash Bandicoot déjà plus connu, et peut-être moins surprenant.

REPETITIF MAIS CHARMEUR, SPYRO SERA LE NOUVEL AMI DES ENFANTS !

Si vous maintenez la touche ▲, vous pourrez bénéficier d'une caméra libre pour estimer les distances qui vous séparent.

LES NIVEAUX «VOL»

■ *Chaque niveau recèle un stage caché dans lequel notre petit Spyro pourra voler librement. Il devra détruire des coffres dans le bon ordre et passer entre des portails (le timing est serré !) pour gagner des points. C'est exactement comme dans un bonus stage dans la mesure où vos performances (réussite ou échec) n'influent en rien sur votre progression dans le jeu. En bref, cela demeure très amusant mais absolument inutile !* ■

SPYRO THE DRAGON - 349 F Memory card · Compatible analogique

DESIGN — **7** Style graphique mignon, couleurs enfantines. La modélisation est de qualité.

MUSIQUE ET SON — **6** Les musiques sont somme toutes agréables sans être inoubliables.

DURÉE DE VIE — **5** Difficile pour les plus jeunes, mais les plus expérimentés le finiront très vite.

ORIGINALITÉ — **4** C'est le 3e jeu de plates-formes avec un reptile. Le principe de jeu est linéaire.

JOUABILITÉ — **8** Spyro est très docile avec ou sans le pad analogique.

TECHNIQUE — **7** Un moteur 3D de qualité. Des effets de lumière en abondance, pas de clipping.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE GEX : ENTER THE GECKO, MEILLEUR QUE KLONOA, CROC.

POUR QUEL PUBLIC ?
Un jeu de plates-formes pour les très jeunes qui ne décevra cependant pas... les plus âgés !

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Que ceux qui recherchent un jeu de plates-formes plus libre que le très dirigiste Crash Bandicoot se lèvent ! Ils trouveront ici chaussures à leur pied ! Malgré son déroulement linéaire, Spyro réussira tout de même à séduire les joueurs surtout les plus jeunes.

Encore 8 NOUVEAUX MAGASINS AU TOP DES NOUVEAUTES

VIRTUA JEUX VIDEO NEUF & OCCASION

FIDÉLITÉ
-20% sur le 5e jeu acheté
POUR UN ACHAT MINIMUM DE 100F HORS PROMOTION

PlayStation

AVIGNON
BEZIERS
BOBIGNY
BOURGES
PARIS
POINTE-A-PITRE
PLAN-DE-CAMPAGNE
PERPIGNAN

Vous voulez ouvrir un magasin VIRTUA ?

Ecrivez à :
VIRTUA®
SERVICE DÉVELOPPEMENT
ESPACE INCOM
ZI du Tiragon
06370 MOUANS-SARTOUX

ou appelez le :
04 92 28 38 00

VIRTUA AVIGNON
C.Cial CAP SUD
84000 AVIGNON
Tél 04 90 87 00 77

VIRTUA BEZIERS
C.Cial GEANT
34500 BEZIERS
Tél 04 67 11 08 50

VIRTUA BOBIGNY
C.Cial Bobigny 2
93000 BOBIGNY
Tél 01 41 60 19 00

VIRTUA BOURGES
9 rue Mirebeau
18000 BOURGES
Tél 02 48 24 14 50

VIRTUA BORDEAUX
C.Cial Rive Droite
33310 LORMONT
Tél 05 56 38 31 18

VIRTUA CANNES
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél : 04 93 38 01 13

VIRTUA COMPIEGNE
10 rue des Bonnetiers
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 38 06 40

VIRTUA FREJUS
C.Cial Continent
83480 PUGET/ARGENS
Tél 04 94 81 55 05

VIRTUA LA ROCHELLE
59 Quai Valin
17000 LA ROCHELLE
Tél 05 46 34 74 80

VIRTUA LEVALLOIS
19 rue du Président Wilson
92300 LEVALLOIS
Tél 01 47 37 07 88

VIRTUA MONTIGNY
C.Cial Continent
95370 MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél 01 39 97 16 98

VIRTUA NICE EST
C.Cial Carrefour TNL
06000 NICE
Tél 04 93 55 49 03

VIRTUA NICE OUEST
C.Cial Carrefour Lingostière
Route Nationale 202
06200 NICE
Tél 04 93 29 88 77

VIRTUA PARIS
111 av. Victor Hugo
75116 PARIS Metro Victor Hugo
Tél 01 47 55 18 78

VIRTUA PERPIGNAN
Passage Rive-Gauche
29 quai Vauban
66000 PERPIGNAN
Tél 04 68 51 24 37

VIRTUA PLAN-DE-CAMPAGN
(Marseille)
C.Cial Géant-Barneoud
13171 LES-PENNES-MIRABE
Tél 04 42 46 65 70

VIRTUA POINTE-A-PITRE
11 rue Gambetta
97110 POINTE-A-PITRE
Tél 05 90 83 34 36

VIRTUA RENNES
3 rue St Melaine
35000 RENNES
Tél 02 99 38 69 02

VIRTUA TOULOUSE
C.Cial St-Georges
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 21 03 54

VIRTUA ST-NAZAIRE
62 av. de la République
44600 ST NAZAIRE
Tél 02 40 66 55 89

* Voir conditions en magasin.

VIRTUA®

UNE CHAINE DE PROS INCONTOURNABLE !

Par Nourdine Nini

Smart Dog envoie de nouveau la petite balle jaune dans le camp des fans de tennis. Après le précieux Tennis Arena, voici le chef-d'oeuvre Yannick Noah. Le meilleur de sa catégorie.

La motion capture est de toute beauté. Chaque mouvement est détaillé avec une précision chirurgicale.

Le jeu en double est tout aussi rapide qu'en simple. Une sacré prouesse, une fois de plus !

YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS '99

EDITEUR : UBISOFT DISPONIBLE DEPUIS LE 30 OCTOBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	TENNIS
EDITEUR	UBI SOFT
DISTRIBUTEUR	UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS	DE 1 À 8 (ALTERNATIVEMENT)
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	NON
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	AU COMBLE DE L'EXTASE, PRET A AFFRONTER SAMPRAS.

Si le tennis n'a jamais été votre truc, ne condamnez toutefois pas trop vite ce sport. Non pas que gagner des millions en arborant des tas de sponsors et en tapant dans une petite balle jaune, soit une activité cruciale chez l'être humain, mais bel et bien parce qu'en version jeu vidéo, la sauce prend une saveur toute particulière !

BEST OF THE BEST

Depuis le début de l'ère «entertainment», le tennis a souvent fait la réputation d'une machine. Et inversement. Pong sur Atari, Final Match Tennis sur PC Engine, Jimmy Connors sur SN... Bref, l'ancêtre du jeu de paume fait souvent valeur d'étalon, au même titre que certains jeux de foot ou de courses autos. Eh bien, il faudra désormais mettre dans sa ludothèque YN AST '99, qui, en un rien de temps, s'est imposé comme le meilleur de sa catégorie. Oubliez les Break Point, Sampras Extreme et autre Namco Smash Court Tennis. Car, même si chacun d'entre eux avait satisfait un public de passionnés, la version n°2 de Tennis Arena va, elle, ravir le grand public, celui qui aime avant tout ce sport et non pas forcément le jeu vidéo.

Les smashes sont encore une fois de toute beauté. Reste à les exécuter correctement !

Les surfaces de jeu sont au nombre de 8 et toutes sont plus ou moins différentes à jouer.

MOTION CAPTURE DE QUALITE

A l'instar de Tennis Arena, Smart Dog a voulu une simulation jouable dès la première prise de raquette. C'est effectivement le cas pour la plupart des joueurs (n'est-ce pas Jean ?), même si certains rudiments sont nécessaires pour profiter pleinement de ce titre. Mais, plus encore que le premier opus de nos amis d'Outre-Manche, YNAST '99 est désormais pourvu d'animations quasi-parfaites.

Fini les enchaînements lents ou les retards sur la balle. Les développeurs ont créé une motion capture impeccable, mais ont aussi rendu l'ensemble très rapide. Ce qui, dans les jeux de tennis en 3D, a toujours été le principal problème. Comme rien n'est parfait, il faut tout de même signaler que quelques micro-lenteurs subsistent, notamment lors des coups spéciaux.

MY NAME IS STEVE AUSTIN

Comme je le disais plus haut, il existe deux coups spéciaux (à valider dans les options). Ces super coups apparaissent après de multiples échanges avec l'adversaire. Une espèce de jauge vous indique alors où vous en êtes. A l'aide des boutons appropriés, vous pouvez envoyer un boulet de canon qui, et c'est là l'intérêt de la chose, est presque toujours impossible à rattraper. Le tout avec une superbe animation et dans un fracas façon Homme qui valait 3 Milliards !

Puisqu'on parle de performances athlétiques surhumaines, n'omettons pas de signaler qu'il y a en tout 8 joueurs-joueuses connus et 4 autres créés de toute pièce. Les premiers nommés sont Michael Chang, Richard Krajiceck, Gustavo Kuerten, Conchita Martinez, Amanda Coetzer, Mark Philippoussis, Jana Novotna et Jonas Björkman. Soit autant de filles que de garçons. Dommage pourtant que la motion capture ait servi pour tout le monde, car cela empêche d'avoir les vrais coups de chaque joueur : certains sont gauchers et d'autres ont des revers à une ou deux mains... Nobody's perfect. Ce petit détail pour puristes ne devrait pas déranger outre mesure les amateurs lambda qui, eux, retrouveront avec une certaine joie les 8 terrains ainsi que le mode tournoi où il est possible de jouer jusqu'à 8, à tour de rôle. Idéal pour les soirées pizza bien grasses.

JEU SET ET MATCH !

Nous récapitulons donc : jouabilité parfaite, motion capture superbe, graphismes excellents et ambiance sonore idéale, tout est là pour satisfaire les plus exigeants d'entre vous. Mis à part certains détails manquants, que seuls les fous furieux seront à même de relever, notamment les volées sensiblement améliorées mais qui restent encore perfectibles, il est impossible de passer à côté d'un chef-d'oeuvre pareil.

On dénombre deux super coups en tout. L'un propulse la balle à une vitesse incroyable et l'autre l'a fait disparaître sans que vous puissiez faire quoi que ce soit.

Les volées sont encore l'un des points à améliorer, mais elles ont sensiblement été changées depuis Tennis Arena. Une aubaine !

AMBIANCE EXPLOSIVE !

■ *Le mode de jeu le plus loufoque est sans doute le Bomb Tennis. Lointain cousin du Bomberman que nous connaissons tous, il permet à deux joueurs seulement de se jeter des jolies bombes à la figure, à chaque fois que la balle sera en contact avec le sol. Eh oui, vous continuez à jouer normalement ! C'est ça le tennis moderne.* ■

Des joueurs au nombre de 12 en tout et qui ont chacun des capacités différentes.

LE MUST DU JEU DE TENNIS SUR PLAYSTATION

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui raffolent des jeux de tennis et n'ont guère l'occasion d'exercer leur talent.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Désormais, Yannick Noah sera LA référence. Tout amateur qui se respecte se doit de posséder ce jeu qui est certainement l'un des meilleurs. Alliant à la perfection beauté et jouabilité, il permet à 8 joueurs de disputer un tournoi. Seul point faible : le nombre de tennismen.

YANNICK NOAH AST '99 - 369 F

DESIGN — **8** Modélisations impeccables des joueurs, terrains variés et plutôt bien faits.

MUSIQUE ET SON — **7** D'excellents bruitages (foule, joueurs, balle...) et parfois un portable dans le public !

DURÉE DE VIE — **7** Tout dépend de votre entourage ! Seul, c'est tout de même excellent pour celui qui adore.

ORIGINALITÉ — **5** Les jeux de tennis sont rares mais, dans l'esprit, il n'y a vraiment rien de transcendant !

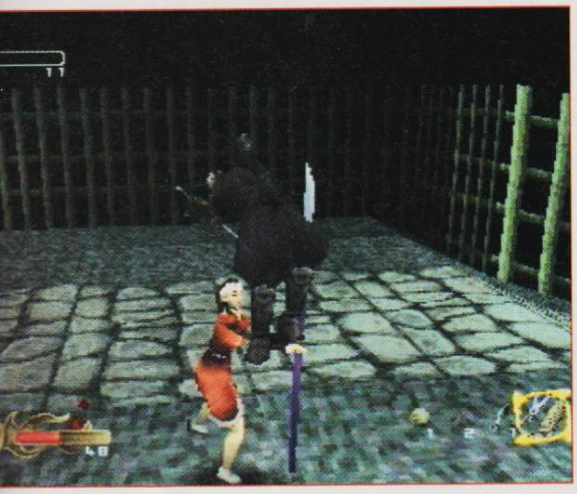
JOUABILITÉ — **8** Il est encore perfectible à la volée, mais c'est vraiment pour chipoter !

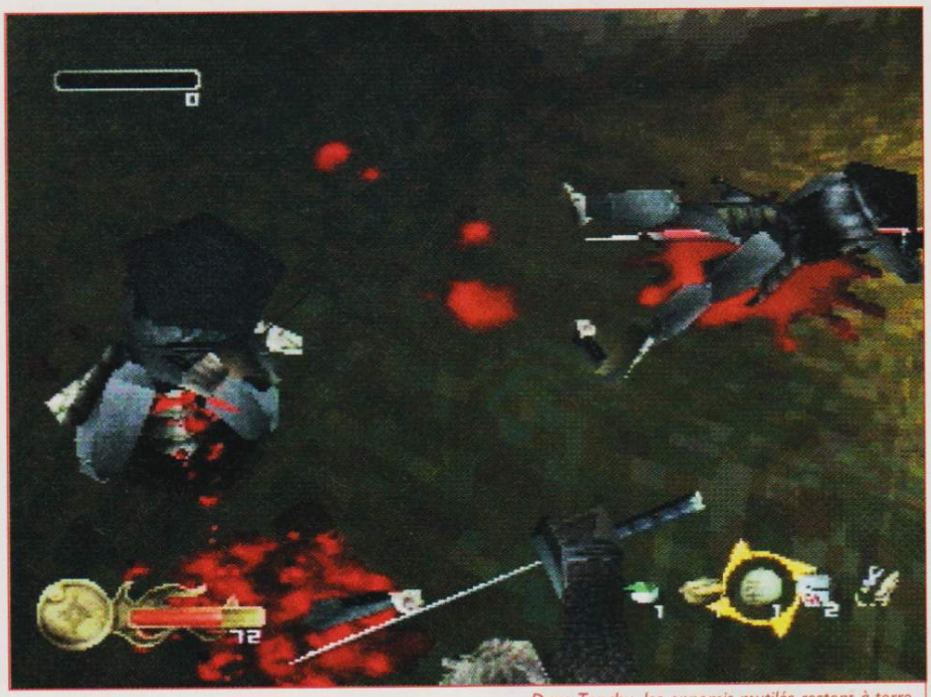
TECHNIQUE — **7** De l'excellente motion capture, doublé d'une 3D très fluide.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE RIEN ! MEILLEUR QUE TENNIS ARENA.

Par Dave Martinyuk

Tenchu fait partie de ces produits trop rares qui, au-delà de la technique, vous font vivre des expériences uniques par leur ambiance. Gros plan sur un de nos coups de coeur de ce mois.





Dans Tenchu, les ennemis mutilés restent à terre, baignant dans leur sang.

TENCHU

EDITEUR : SONY MUSIC ENTERTAINMENT
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

Sorti au Japon, il y a de cela quelque temps, Tenchu arrive enfin en France. L'attente n'aura pas été vaine : la conversion qui nous est proposée se révèle d'une qualité exceptionnelle. D'abord - le fait est assez rarissime pour être souligné - deux missions ont été ajoutées. De 8, nous passons donc à 10. Et n'allez pas croire que les deux missions supplémentaires ont été programmées à la va-vite. Elles sont, au contraire, presque plus intéressantes que la plupart des autres. Dans l'une d'elle, il vous faut franchir un poste de contrôles sous haute surveillance. L'action se passe en forêt. Dans l'autre, il vous faut trouver et tuer un ministre des finances corrompu qui a trahi le seigneur Gohda, le shogun auquel vous avez rendu un hommage lige.

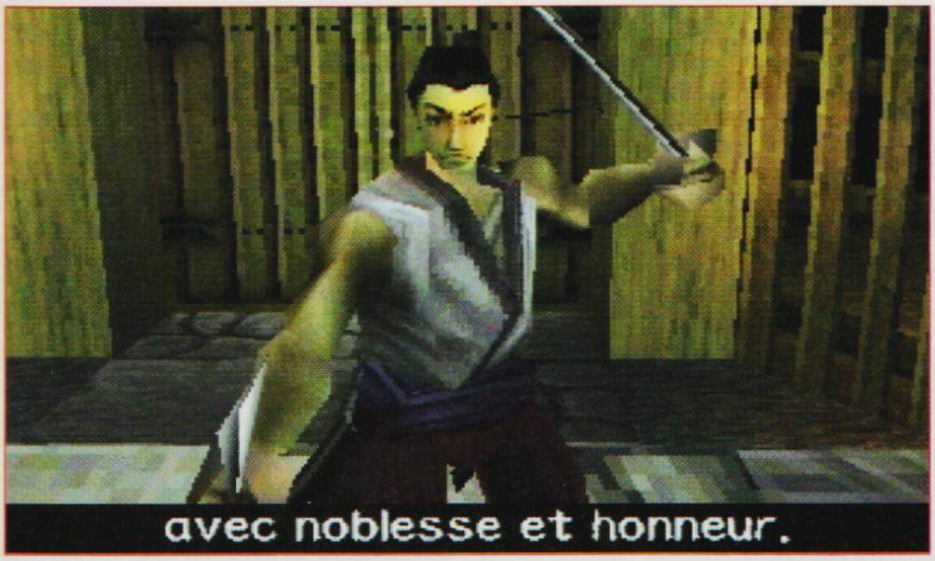
Le grappin est un objet très utile qui vous permet d'aller d'un point à un autre très rapidement.

SENS DE L'HONNEUR ET DEVOTION

Chacune des 10 missions est liée aux ordres et aux affaires de votre maître, mais votre but final consiste à aller délivrer la princesse Kiku, fille de Gohda, enlevée par l'infâme Mei-Oh. Vous trouverez sur votre route bon nombre d'adversaires - gardes, chiens, archers, femmes-guerrières armées de griffes, monstres cracheurs de feu, etc. - et quelques boss, un peu plus difficiles à vaincre que les autres. De tous, c'est tout de même le sautillant Onikage qui vous posera le plus de problèmes. Vous le rencontrez, une première fois, à la fin de la troisième mission (où vous devez délivrer Ayame - ou Rikimaru, si vous jouez avec Ayama). Vous félicitant d'être arrivé jusque-là, il vous lance un défi, tout en disparaissant et en laissant réson-

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION FURTIVE
EDITEUR	SONY MUSIC ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR	ACTIVISION
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	DU SANG EPAIS GOUTTE DE VOTRE LAME ROUILLEE...



ner son rire aigu. Vous le croiserez ensuite deux autre fois avant qu'il ne vous laisse définitivement tranquille...

Les armes et objets mis à votre disposition sont nombreux et se complètent assez bien. Ainsi, les bombes de fumée désorientent les adversaires pendant quelques secondes et vous permettent de fuir ou bien de porter quelques coups sans vous mettre en danger. Les boules de riz empoisonnées sont parfaites pour se débarrasser des chiens. Pensez-y lors de certaines missions (la 3e et la 4e, notamment). Les bêtes ont l'odorat particulièrement développé et vous repèrent plus facilement que les humains. Les clous, eux, font un peu figure de gadget. Ils ralentissent les ennemis qui marchent dessus sans toutefois leur faire vraiment mal. Plus radical, la grenade incendiaire est très utile. Vous pouvez l'envoyer loin de vous, elle explosera quelques secondes plus tard. Même chose pour les mines incendiaires, très puissantes, qui permettent de se débarrasser de tous les boss - même du dernier - sans aucun problème. On ne pouvait évidemment pas terminer cet inventaire sans parler des fameux shurikens, indispensables à tout bon samouraï, ou des bouteilles de saké qui

remettent votre énergie à bloc. A consommer sans modération.

DISCRETION ASSUREE

Ce qui est excellent dans Tenchu, c'est l'immense liberté qu'il vous donne. Vous avez une mission à accomplir : vous débarquez dans un décor et, à partir de là, tout est possible. Vous pouvez essayer d'être rapide et de tuer le moins de monde possible (il y a parfois des raccourcis dans certains stages, avec des passages dissimulés) ou bien, au contraire, jouer au nettoyeur et tenter des scores hallucinants en égorgeant tous les ennemis qui infestent l'endroit que vous devez traverser. Le sang gicle et ce côté sans concession correspond tout à fait à l'esprit du jeu.

Si l'Intelligence Artificielle des ennemis n'est pas parfaite, elle est suffisante pour vous obliger à être constamment sur vos gardes et à éviter de commettre d'énormes bourdes (affoler une geisha qui rameute les gardes, vous attaquer à trois adversaires en même temps...), afin de ne pas terminer en sushis de ninja. L'excellente jouabilité de Tenchu et son ambiance en font un titre décidément très prenant et je ne saurais que trop vous le conseiller. Moins long et intéressant qu'un Tomb Raider, dans le fond, il procure en tout cas un plaisir plus intense, sans doute plus brutal.

Pour remporter vos combats, il suffit de vous mettre en garde et de contre-attaquer au bon moment.

ESSAYE ENCORE...

■ *Vos résultats sont tous enregistrés et vous pouvez les consulter après chaque mission. Selon votre efficacité (nombre de fois où vous êtes repéré, nombre de morts furtives, etc.), un score vous est alloué qui correspond à un grade, de novice à maître ninja. Une mission réussie sans panache donne envie de rejouer - si tant est qu'on possède un ego assez développé - et ceci d'autant plus que la disposition des ennemis, à chaque nouvelle partie, est aléatoire..* ■

UNE LAME EFFILEE, UNE GORGE OFFERTE... C'EST DECIDEMENT TROP TENTANT !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui marchent dans la rue en rasant les murs et en recherchant les coins d'ombre.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Avant d'être un jeu d'action, j'aurais tendance à dire que Tenchu est un jeu d'ambiance. Une fois dans le trip, on se met véritablement dans la peau de Rikimaru ou d'Ayame, et on s'implique de façon étonnante. Dommage qu'il n'y ait pas plus de missions.

TENCHU - 369 F

DESIGN — **7** Les décors sont sombres, avec un côté Japon médiéval très réussi.

MUSIQUE ET SON — **7** Les musiques sont en général excellentes. Voix en français acceptables, sans plus.

DURÉE DE VIE — **6** On termine assez vite, mais on y rejoue avec plaisir pour essayer d'autres tactiques.

ORIGINALITÉ — **9** Incarner un ninja-tueur de l'ombre, c'est quand même pas banal.

JOUABILITÉ — **8** On peut sauter, frapper, parer, s'agripper, virevolter... et tout ça, très naturellement.

TECHNIQUE — **5** Le jeu pèche par ses nombreux bugs d'affichage, mais ils ne sont pas trop gênants.

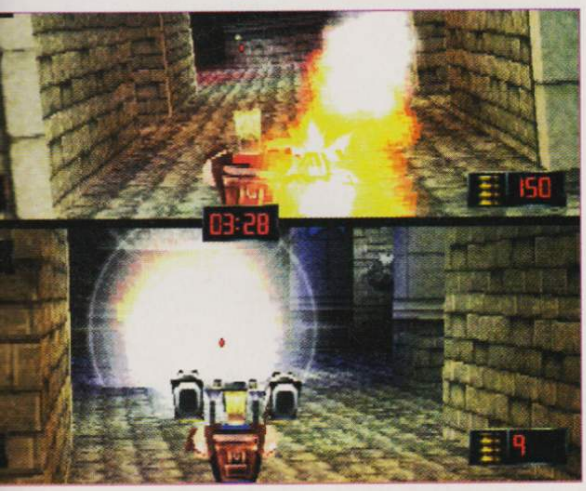
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE TOMB RAIDER, MEILLEUR QUE LE 5EME ELEMENT.

Par Julien Chièze

C'était un lundi, ou peut-être bien un jeudi. A l'improviste, un homme équipé de larges lunettes noires, arborant un franc sourire et brandissant une gatling chargée, débarqua à la rédaction. Ma vie allait s'en trouver toute bouleversée !

DUKE NUKEM TIME TO KILL

EDITEUR : GT INTERACTIVE DISPONIBLE EN NOVEMBRE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	GT INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	GT INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE	4
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	HEY BABY, I'M IN THE PLACE !

«Salut les buddies ! Vous me reconnaissez, c'est ouam' le père Duke Nukem ! Bah ouaip' je rempile une fois de plus et ce n'est pas pour me déplaire. Y paraît que ces pauv' cochons de l'espace sont partis coloniser le passé ! Moi, j'suis pas d'accord avec la Poste : pour une idée, c'est une sacrée mauvaise idée. Tu comprends, il faut que je parte leur rendre visite, histoire d'assurer mon rang de sauveur de l'Humanité... Ok, je l'avoue, j'y vais surtout pour me marrer un bon coup et me la jouer grave devant toutes les représentantes du beau sexe. A ce sujet, on m'a dit qu'elles n'étaient pas mal les romaines...»

POWER TO THE DUKE

«Bah t'es encore là, toi ! Humm... t'aurais pas été envoyé par les cochons de l'espace ? Attention, au moindre faux pas, je t'arrange la tête à la manière de Picasso ou une ch'tite réduction gratuite style Jivaro ! Par contre, si tu te tiens à carreau, je vais t'expliquer comment j'ai réalisé le hold-up du siècle. Rien qu'à y penser, je me trouve surpuissant ! Bon allez, j'te raconte. Tu

ASSISTEZ AUX NOCES DE DUKE NUKEM ET LARA CROFT

Cette zone vous entraînera à l'époque suivante.

LA FOLIE DUKE NUKEM S'EST EMPAREE DE CHACUN DE NOUS ! C'EST LA FIN

Comme d'habitude, les femmes sont mises à l'honneur dans ce nouveau volet des aventures de Duke.

L'époque romaine vous en fera voir de belles !

sais, à mes débuts, je n'existais que sur PC. Puis la gloire aidant, j'ai migré sur PlayStation. De l'époque PC, j'ai gardé l'habitude de signer des contrats avec d'autres éditeurs afin d'utiliser, dans mes aventures top délires, leurs moteurs 3D ! Mais, cette fois-ci, tu ne devineras jamais : j'ai acheté celui de Tomb Raider. Sincèrement, je pense que c'est mon physique de beau gosse et mon humour macho qui ont décidé mon ex, Lara Croft qu'elle s'appelle, de me filer son moteur graphique. Mate le résultat ! Maintenant, tout le monde pourra m'admirer puisque j'ai abandonné la vue subjective pour celle à la troisième personne. Franchement, ça fait du bien à mon ego. Quoi, qu'est-ce que tu racontes ? Moi, un chouïa trop carré ! Mouais, enfin, c'est la muscu qui veut ça. Hein, tu dis que je suis pas un modèle de maniabilité. Tu l'as dit ça, à Lara Croft. Moi, je me contente de la copier, alors si t'es pas content. Quoi encore ? Y a des bugs, des streums qui s'enchevêtrent dans les décors. OK, tu marques un point. Pour tirer les choses au clair, sache que c'est par souci de respect du moteur 3D de Tomb Raider que j'ai gardé presque tous ses bugs. Allez, arrête, avec tes questions techniques à deux balles, il est grand temps que je m'en aille régler le sort de ces maudits cochons. Hail to the King, Baby !»

DUKE AROUND THE WORLD

«Oh non, encore toi ! Damn that was annoying. T'es pas un peu du genre lourd par hasard ? Si tu dois me suivre à travers le temps t'as intérêt à te faire tout petit. Avec ces 4 époques à explorer, j'ai du pain sur la planche. Tu t'imagines, d'habitude je reste chez moi et, là, comme par magie, je vais devoir traîner mes guêtres dans la Rome Antique, le Moyen Age, le Far West et un monde post apocalyptique. C'est que ça en fait du niveau, 15 en tout, et ils ne sont pas conçus pour les femmelettes de ton espèce ! Mes fans de la première heure risquent d'être un peu déboussolés, mais il faut vivre avec son temps. Enfin... euh son passé ! Tu verras, il y a plein de pièges, d'objets à trouver, de mécanismes à comprendre. Il faudra que je saute, que je m'accroche aux parois et même que je nage ! Je te rassure, je n'ai pas perdu la main. Ça blaste même plus qu'avant, avec des armes hallucinantes !»

(Une fois le jeu fini) «Quel talent ! Ça y est, j'ai tout nettoyé. Au tapis M.Propre. Bon, maintenant qu'est-ce que je pourrais bien faire de toi ? Tiens, ça te dirait de me défier. Parfait. Vas-y branche la seconde manette. Sélectionne le mode 2 joueurs. Yeah, c'est parti ! L'écran se divise en 2 et on va pouvoir s'en mettre plein la tronche. Blast, baoum... Tu ne m'échapperas pas. Sympa, ce mode n'est-ce pas ? Oui, je sais qu'un mode coopération aurait été le bienvenu, mais la coopération si tu savais ce que j'en pense. Dans la vie, il n'y en a qu'un : moi, Duke Nukem ! (Silence). Ah bah, j'ai dû le pulvériser sans m'en rendre compte. Je raffole de ce genre de finesse. Bon, ben, maintenant qu'il n'y a plus personne, je vais pouvoir aller remercier miss Lara car, sans son aide, mon aventure n'aurait probablement pas été si réussie ! Tchao and have good time !»

DUKE NUKEM TIME TO KILL - 349 F

DESIGN — **6** Une modélisation d'ensemble qui manque un peu de finesse.

MUSIQUE ET SON — **6** Des musiques insignifiantes. Seuls les bruitages valent le détour. Des voix en français.

DURÉE DE VIE — **7** Vous ne devriez pas venir à bout des 15 niveaux en un coup de cuillère à pot.

ORIGINALITÉ — **5** Du Tomb Raider version trash. Les innovations ne sont pas légion.

JOUABILITÉ — **7** Duke peut exécuter de nombreuses acrobaties qui nécessiteront un temps d'adaptation.

TECHNIQUE — **7** Le moteur de Tomb Raider a un peu vieilli mais a gardé de bons restes.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE TOMB RAIDER, MEILLEUR QUE LE 5ÈME ELEMENT.

POUR QUEL PUBLIC ?
Le côté trash effrayera les férus de Tomb Raider. Les accros d'action mâtinée de recherche applaudiront.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Duke Nukem Time to Kill aurait dû s'appeler Duke Raider tant les similitudes avec Tomb Raider sont flagrantes. Mais, le titre n'a rien d'un pâle clone. Duke apporte son humour décalé, sa dose d'action, avec en prime de la recherche. Un passage du Doom-like à l'aventure/action réussi.

Par Jean Santoni

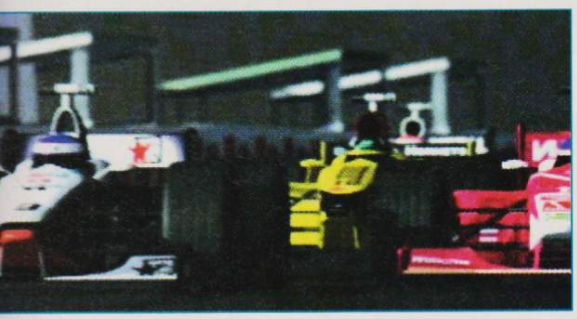
N'est pas Bizarre Creation qui veut. Voilà ce que les joueurs devront retenir de cette édition 98 de Formula One. Un troisième volet étonnamment décevant et peu représentatif de la rigueur Psygnosis qui nous a laissé, à tous ici, un arrière-goût d'amertume tenace.

Pas besoin d'être sorti d'une école à fric pour comprendre ce qui est arrivé à Formula One '98. Il suffit de faire un petit bond spatio-temporel de quelques mois en arrière pour revenir à un événement qui allait conditionner le destin de ce troisième volet hyper attendu.

UN TROISIEME VOLET A EVITER

FORMULA ONE '98

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE DE F1
EDITEUR	PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 4 EN SPLIT ET LINK
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	DOLBY SURROUND
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON RESSORT DE SON PLACARD F1 OU F1'97.

Tout est effectivement parti d'une infidélité de Bizarre Creation (les créateurs des deux précédents volets) dont les talents ont été sollicités par un concurrent aux propositions financières alléchantes : Sega ! Une trahison inacceptable pour Psygnosis qui s'est vu dans l'obligation de se séparer des services de son équipe fétiche de développeurs. Formula One et Formula One '97 ayant rapporté des sommes d'argent considérables à l'éditeur, il était inconcevable de faire avorter cette édition 98 !

COUP DE GUEULE

Acculée dos au mur, la chouette a dû opter pour une solution de remplacement et confier, dans l'urgence, le chantier à un autre studio de développement. Son nom, Visual Science. Une équipe écossaise dont l'inexpérience dans le domaine de la simulation automobile en a laissé plus d'un perplexe. Peu importe, une licence en or comme celle de la FIA et la réputation des deux précédentes moutures ne suffisent-elles pas à assurer le succès commercial d'un tel produit ?

Vous l'aurez saisi, Formula One '98 est une victime des impératifs commerciaux, de cette foutue politique du «sortir à tout prix».

Croyez-nous, l'éditeur est parfaitement conscient de la valeur de son produit. La réticence de Psygnosis à communiquer sur F1'98, l'absence de bêta version présentée à la presse et cette sortie nationale arrêté au 30 octobre ont été autant de signes annonciateurs.

DU TRAVAIL BACLE A TOUS LES NIVEAUX

Généralement, on attend d'une suite qu'elle transcende techniquement son aîné, alors quand il s'agit d'un troisième volet... F1 '98 ne remplit évidemment pas ce contrat. Ici, c'est même de régression technologique dont il est question. Alors que la majorité des développeurs programme à grand renfort de Profiler, Visual Science décide de nous la jouer «old school». Les premières secondes de jeu sont une accumulation de chocs. Sur le plan esthétique, F1 '98 est nettement inférieur à F1 et F1 '97 ! La modélisation des bolides manque cruellement de finesse, et le rendu des décors se révèle être excessivement terne (adios la high rez'). Même les effets météorologiques et de «lens flare» sont moins réussis !

A cela, s'ajoutent de nombreux problèmes d'affichage qui témoignent de la précipitation dans laquelle le jeu a été développé. Clipping outrancier, raccords de textures foireux, clignotement, absence d'anti-aliasing pour les rebords du circuit... On atteint le summum quand, sous nos yeux écarquillés de colère, les voitures concurrentes perdent, à intervalles réguliers, leurs textures ! Une compilation d'erreurs de programmation difficilement tolérable. L'impression de vitesse n'est pas mieux lotie. En vue externe, au-delà de 200 km/h, les textures du sol donnent l'illusion de se figer (comme dans Need for Speed 2). C'est assez désagréable d'autant qu'on constate un certain manque de fluidité.

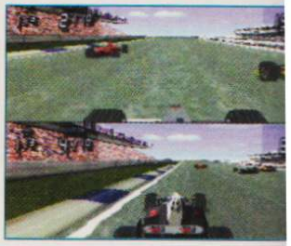
HIGHWAY TO HELL !

Si les modèles physiques, comme la force centrifuge et les pertes d'adhérence, sont restitués avec une certaine réussite, les aberrations restent trop nombreuses pour pouvoir apprécier la conduite. En mode Grand Prix, le joueur assiste à des scènes surréalistes : lors des départs, les F1 effectuent systématiquement des virages à 90° devant vous sans aucune raison, se rentrent dedans à l'entrée de certains virages ou encore oublient de vous éviter. La gestion des collisions témoigne du même exotisme. Il n'est pas rare de voir une F1 percutée valdinguer à l'autre bout du circuit ! La perte d'un aileron n'a que peu d'incidence. Quant aux réglages, leur influence n'est pas toujours flagrante. Enfin, le circuit de Monaco présente une anomalie de taille : il est possible de prendre la chicane de la sortie du tunnel en ligne droite à plus de 300 km/h ! Alors, si vous aimez la F1, la meilleure solution reste encore d'acheter l'un des deux premiers volets.

Les prises de trajectoire des concurrents sont souvent fantaisistes. On est loin de F1 '97.

LA GRANDE NOUVEAUTE

■ *Le principal atout de Formula One '98 : un mode multi-joueurs super complet. Vous pourrez jouer à 2 en écran splitté, et jusqu'à 4 via le link (2 joueurs par écran). Autre gros changement par rapport à F1 '97, vous vous tirerez la bourre en compagnie d'autres concurrents gérés par le CPU : 8 concurrents à 2 en écran splitté, 20 concurrents à 2 via le link et 6 concurrents à 4 via le link. Si les problèmes d'affichage sont toujours aussi nombreux, la vitesse de défilement reste correcte et le split horizontal offre une bonne visibilité des tracés. Malgré tout, cela ne suffit pas à rattraper la médiocrité ambiante de ce titre.* ■



LE GRAND ABSENT DE F1 '98 : BIZARRE CREATION

Les rares points positifs de cette édition 98 : une bonne maniabilité et des pertes d'adhérence sur le bitume assez réalistes.

POUR QUEL PUBLIC ?
Une simulation de F1 bâclée destinée aux pigeons et aux joueurs très riches et collectionneurs.

FORMUA ONE '98 - 369 F

DESIGN **5** Des graphismes ternes et inférieurs à ceux de Formula One '97. Scandaleux !

MUSIQUE ET SON **6** Le son du moteur est correct mais les commentaires français sont bizarres.

DURÉE DE VIE **6** Le mode championnat est trop facile, même en mode difficile.

ORIGINALITÉ **3** Le troisième jeu de F1 de Psygnosis. No comment.

JOUABILITÉ **7** La prise en main est immédiate et les assistances facilitent la vie des débutants.

TECHNIQUE **4** Beaucoup trop de bugs et une IA peu convaincante. F1 et F1 '97 sont mieux réalisés.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
F1 '98 n'a rien à voir avec ses illustres prédécesseurs. Les défauts sont trop nombreux pour qu'on parvienne à s'amuser, malgré une maniabilité correcte et des options fournies. Un titre très moyen que nous ne saurions trop vous déconseiller si vous êtes un fan de sport automobile.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE FORMULA ONE '97, FORMULA ONE, GT ET COLIN MCRAE RALLY.

Par Julien Chièze

Malgré ce que bon nombre d'entre vous peuvent penser, Core Design ne produit pas que des suites de Tomb Raider. Il lui arrive parfois de changer de genre, rencontrant des résultats moins probants. Avec Ninja, glissez-vous dans la peau d'un justicier masqué.

NINJA

EDITEUR : CORE DESIGN
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

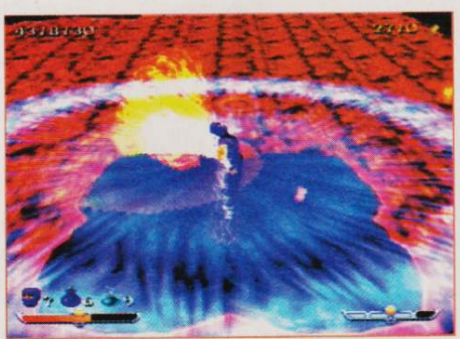
FICHE TECHNIQUE	
GENRE	BEAT'EM ALL
EDITEUR	CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR	EIDOS
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	J'AI EPUISE MON STOCK DE SHURIKENS.

Ils ont eu beau tout essayer, nos amis programmeurs, rien n'y a fait jusqu'à présent. Monstres cauchemardesques errant dans les ruelles du vieux Londres pour Nightmare Creatures, racailles sponsorisées par Sergio Tacchini ou Nike arpentant les sombres rues du Bronx dans Fighting Force, preux chevaliers en provenance directe des romans de Chrétien de Troyes avec Legend Sword and Blood, décidément, aucun beat'em all n'a véritablement réussi à s'imposer par sa qualité ni par son intérêt intrinsèque. Alors quel sort peut bien attendre Ninja ? En fait, ce n'est pas si mal que cela. Même s'il n'y a pas lieu de parler de résurrection du genre et encore moins de miracle, de bonnes idées surprennent agréablement.

LIBRE... JE SUIS LIBRE !

Un ninja n'est pas un homme comme les autres. Il n'aime pas s'identifier à la masse. Pour y parvenir, le ninja est tout d'abord passé maître dans l'art de se vêtir. Pantalon pas trop ample afin d'éviter de se prendre les pieds dedans, chemisette à manches courtes pour plus de liberté de mouvements, fine cagoule histoire de passer incognito, et indispensable bandana symbole ultime de la panoplie du parfait petit ninja. Toutefois, bien plus qu'une excentricité vestimentaire, ce qui caractérise un ninja n'est autre que sa quête permanente de liberté ! Bonne nouvelle, Core Design l'a parfaitement compris. Finis les niveaux-tunnels particulièrement dirigistes. Les 15 stages du soft s'apparentent à de gigantesques aires de combats et d'exploration. Croisements et bifurcations multiples, gestion du relief du terrain permettant d'intégrer un aspect plate-forme des plus à propos, sans ou-

Après chaque niveau, vous pourrez faire le plein de provisions chez le marchand.



Des effets surprenants et impressionnants.

MOINS DE BASTONS, PLUS DE RECHERCHES, C'EST LA CARTE DE VISITE DE NINJA

blier les milliers de passages secrets dissimulés dans les décors aux thèmes graphiques nombreux. Plus qu'un simple beat'em all où, jusqu'à plus soif, vous enchaînez distribution de coups de savates et uppercuts vengeurs, Ninja apporte deux dimensions supplémentaires : recherche et plates-formes. Créer des niveaux aux allures de labyrinthes, histoire de faire joli, n'était véritablement pas l'idée des développeurs. Pour votre plus grand bonheur, vous évoluerez en vous demandant, à chaque embranchement, quel chemin choisir. Ainsi, après avoir exploré toute une aile d'un niveau et évité les nombreux pièges machiavéliques (une bonne idée assez bien exploitée), vous obtiendrez généralement une précieuse clef qui vous sera utile... à vous de trouver où ! Mais ne vous leurrez pas. Les recherches n'ont rien d'insurmontables, le tout reste basique. Autre nouveauté, l'apparition de la plate-forme comme constante essentielle. Une fois de plus, l'effet est réussi car il parvient à briser la monotonie inhérente à ce genre de réalisation.

UN PEU MOU DU GENOU

Si Ninja a réussi à réunir de sérieux atouts, il lui manque néanmoins une carte maîtresse : la vigueur ! En mélangeant la plate-forme, l'exploration et le beat'em all, les développeurs ont, en fait, quelque peu perdu la recette initiale. Les combats de rue à l'atmosphère pesante, où les ennemis déboulaient si près et si rapidement qu'ils obligeaient le joueur à appuyer avec frénésie sur les touches de la manette afin de survivre, paraissent peut-être un peu primaires désormais, mais eux, au moins, ils avaient la pêche ! Avec Ninja, le plaisir se révèle un peu dilué. Certes, le dynamisme du héros n'y est pas étranger : il jette ses couteaux comme s'il distribuait nonchalamment des cartes. Quant à ses coups de pieds et poings, ils sont donnés avec une conviction pathétique. Il est vrai que lorsque vous commencerez à manier la magie, les choses évolueront dans le bon sens, mais tout de même. Les combats deviennent alors rébarbatifs. Ainsi, il est bien plus fréquent de mourir à cause d'un piège, d'un saut mal réglé, que lors d'un combat ! Paradoxal, pour un titre de ce genre. Sachez aussi qu'il vous sera impossible de mener l'aventure en duo, l'option 2 joueurs ayant tout bonnement boudée le titre. Oui, Ninja a des défauts, mais on ne peut lui reprocher d'être monotone. En optant pour l'éclectisme des situations, les développeurs ont pris un pari risqué. Un pari à moitié réussi.

Dans la neige, il faudra batailler dur, histoire de se réchauffer.

NINJA A LE MERITE DE COMBINER LE BEAT'EM ALL ET UN SOUPÇON D'AVENTURE

Il est possible de s'immoler par le feu... enfin presque.

POUR QUEL PUBLIC ?
Loin d'être un beat'em all pur et dur, Ninja devrait pouvoir faire découvrir ce genre au plus grand nombre.

NINJA - 349 F

DESIGN
7 Un environnement graphique varié. Des ennemis pas toujours très beaux.

MUSIQUE ET SON
6 Des ambiances sonores plus que des musiques. Des bruitages communs.

DURÉE DE VIE
7 La difficulté élevée lui confère artificiellement une bonne durée de vie.

ORIGINALITÉ
6 Un beat'em all axé recherche et plates-formes, ce n'est pas si fréquent que ça.

JOUABILITÉ
6 Pas de réelles difficultés dans l'ensemble. Des angles de caméra pas toujours idéaux.

TECHNIQUE
6 Les capacités de la PlayStation sont correctement exploitées, mais rien d'exceptionnel.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Ninja se démarque des beat'em all PlayStation parus précédemment. Réalisation technique de qualité, éléments de recherches et de plates-formes innovants... nous feraient presque oublier son manque de pêche. Un comble pour un jeu d'action !

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE NIGHTMARE CREATURES, MEILLEUR QUE LEGEND SWORD AND BLOOD.

Par Edouard Duchamp

Difficile pour un jeu de rôles d'arriver en France après le magnifique ambassadeur du genre que fut Final Fantasy VII. Breath of Fire III, qui arrive un an après, ne s'en sort pas si mal, même s'il ne bénéficie pas de la puissance de feu de son aîné.

UNE NOUVELLE GRANDE AVENTURE POUR LA PLAYSTATION

BREATH OF FIRE III

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

Un jeune garçon, découvert dans une mine, qui se transforme en petit dragon. Voilà le début d'une histoire qui va vous emmener loin, très loin, dans l'univers Heroic Fantasy mâtiné de dessin animé japonais qui compose Breath of Fire III. Concocté par Capcom, la célèbre firme japonaise qui abreuve les plus machos et gores d'entre nous (Street Fighter, Resident Evil), Breath of Fire III commence de manière assez bucolique puisque vous incarnez un petit garçon, Ryu, qui va devoir apprendre à survivre avec Teepo et Rei, deux voleurs de grand chemin qui vont l'éduquer à leur manière. Fils de dragon et appartenant lui-même à la nation dragon, il devra bientôt remplir des missions plus importantes et découvrir les secrets qui se cachent derrière sa naissance.

Dans un premier temps, Ryu sera aidé par des compagnons assez «classiques» mais, par la suite, plusieurs nouveaux amis, aux pouvoirs étranges et spécifiques, lui prêteront main forte. Au total, ce seront huit personnages qui vous accompagneront dans votre quête.

Cette photo représente le mode carte large, qui vous permet d'explorer le monde et de choisir à quel endroit vous arrêter.

ICONES, SIMPLICITE : MEME COMBAT

L'interface des combats du jeu est particulièrement simple et présente assez peu d'options avec des icônes suffisamment claires et lisibles pour ne pas perdre le joueur. Ces combats, qui se déroulent en tour par tour, ne mettent absolument pas l'adresse du joueur à l'épreuve. Celui-ci se contente d'indiquer à chaque personnage quelle sera l'action qu'il devra effectuer pour le round suivant. Une fois le combat achevé, les personnages évoluent sur une carte où figurent les régions et villages. Pour passer en mode carte dé-

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	JEU DE ROLES
EDITEUR	CAPCOM
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	AUCUN
CONTINUES	ILLIMITES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	JE TUE DES SLIMES DANS LA FORET.

taillée, où l'on peut discuter avec les villageois et récupérer d'intéressants objets, il suffit de se placer à un endroit qui mérite d'être exploré et d'appuyer sur le bouton ⊗. C'est aussi dans de tels endroits qu'auront lieu les combats, qui arriveront d'une manière aléatoire pour stopper le héros dans ses déplacements. Ce qui est d'ailleurs assez gênant, car vu la lenteur du jeu, ces incessants breaks sont encore moins supportables que dans Final Fantasy VII.

Heureusement, le jeu qu'on peut, à juste titre, trouver lent, se rattrape par un intérêt bien prononcé, même si l'intrigue met quelque temps à vraiment démarrer. Disons que quelques heures de jeu sont nécessaires avant de plonger vraiment dans l'histoire. Toutefois, le plus gros défaut de ce soft reste encore la traduction, hasardeuse et faite mot à mot de l'anglais, ce qui donne, au mieux, des expressions peu heureuses, déplacées, voire n'ayant aucun sens. Gênant pour suivre correctement l'intrigue.

UN JEU POUR UN PUBLIC PRECIS

A qui s'adresse ce titre ? Aux joueurs qui, enthousiastes, avaient découvert un style de jeu fort rare dans notre pays, avec Final Fantasy VII. Un genre qui alliait recherche et stratégie, le tout emporté par un scénario prenant et des personnages charismatiques. Malheureusement, Final Fantasy peut être considéré comme le Titanic du jeu vidéo, une superproduction du jeu vidéo. Breath of Fire III, même s'il est sympathique, n'est, en comparaison, qu'un simple film d'action.

Difficile donc d'accepter une réalisation plus modeste, un scénario qui ne soit pas entrecoupé de scènes cinématiques à faire pleurer les festivaliers d'Imagina, et qui soit un peu moins touffu. Cela dit, Breath of Fire III a le mérite de combler le vide immense laissé après Final Fantasy VII. Les adeptes du genre sauront apprécier, ou attendre la sortie imminente de l'excellent Wild Arms (décembre).

Certaines traductions littérales de l'anglais sont vraiment peu appropriées et laissent le joueur dans un certain flou.

LA SAGA BREATH OF FIRE

■ *Breath of Fire III est le premier de la série sur PlayStation. Les deux autres volets, qui n'ont jamais été distribués en France, sont sortis sur la Super Nintendo. Il est amusant de constater que, si c'est toujours Capcom qui a produit et commercialisé cette série, lorsque le premier volet est sorti aux Etats-Unis, c'est Squaresoft, le grand spécialiste du genre, qui en avait racheté les droits.* ■

Ryu et Nina tentent d'échapper à un barman complètement rond. Ce ne sera pas difficile.

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui ont adoré FFVII et qui ne sont pas trop regardants, ou qui aiment les jeux profonds.

BREATH OF FIRE III- 369 F (Memory card)

DESIGN — 6 — Graphismes charmants et colorés, mais qui restent un peu simplistes.

MUSIQUE ET SON — 5 — Rien de bien excitant. Petites musiques mignonnes et planantes.

DURÉE DE VIE — 7 — Il vous tiendra de longues heures, beaucoup plus que la plupart des titres de la console.

ORIGINALITÉ — 8 — Deux jeux de ce style en France, c'est peu. Rares, donc originaux.

JOUABILITÉ — 7 — Avec son système d'iconographie simple et lisible, le jeu est très accessible.

TECHNIQUE — 6 — Pas de défauts, mais pas de grandes qualités. Correct, sans plus.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE FINAL FANTASY VII, MEILLEUR QUE RIEN D'AUTRE.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un soft dans la veine de Final Fantasy VII mais qui ne l'égale pas. Les amateurs du genre apprécieront, malgré l'hasardeuse traduction, la lenteur et le début un peu mièvre. Heureusement, on décolle par la suite et le jeu devient intéressant et prenant comme un bon livre.

Par Dave Martinyuk

Bien connu des amateurs de plates-formes et des vieux squatteurs de salles d'arcade, Megaman est un personnage phare de chez Capcom. On le retrouve aujourd'hui dans un jeu où 3D et concept d'aventure sont à l'honneur, histoire de changer un peu...

Détruire ce boss réclame pas mal de sang-froid et de patience. Visez la tête.

MEGAMAN LEGENDS

EDITEUR : CAPCOM DISPONIBLE EN NOVEMBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	AVENTURE/ACTION
EDITEUR	CAPCOM
DISTRIBUTEUR	VIRGIN I.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LA VISITE DE L'ILE PLUTOT AGREABLE

Je me suis essayé à ce jeu sans véritable enthousiasme. Et puis, avec le temps, je me suis laissé prendre à l'histoire des personnages et, à ma grande surprise, j'y suis resté tout un après-midi et un bon début de soirée (se bousiller les yeux sept à huit heures d'affilée devant un écran fait partie de notre cruel sacerdoce). Damned, mais que se passe-t-il ? Ce Megaman-ci aurait donc un petit quelque chose d'irrésistible ? Irrésistible peut-être pas, mais accrocheur, c'est certain.

VISITE FORCEE

Tout commence par un générique assez long dans lequel on découvre Megaman, jeune héros au grand coeur, à bord d'un vaisseau volant, habité par Roll, une jeune fille aux grands yeux clairs, et Barrell, un vieil archéologue à la santé de fer. Notre petite équipe discute tranquillement, se baladant dans les cieux, jusqu'à ce qu'un problème mécanique oblige le vaisseau à atterrir sur une île. Les occupants ne sont pas blessés, mais le crash ne s'est pas fait sans casse. Il faut alors parcourir l'île pour réunir les éléments nécessaires à la réparation du

SHOW ME THE MONEY !

■ *Il existe des moyens assez simples pour gagner beaucoup d'argent dans Megaman. Le plus intéressant et le plus rapide est celui qui consiste à jouer au Hunter Beast plusieurs fois de suite. Allez dans l'immeuble qui vous invite à y participer et inscrivez-vous. Vous n'avez de toute façon rien à perdre, si ce n'est envoyer un ballon sur une marionnette de chien courant après un bonhomme. Un peu débile mais pas très difficile. Vous gagnez 4000 pièces à chaque victoire. Un peu de patience permet alors de devenir rapidement très riche et d'augmenter la puissance de vos armes - en tout cas au début - sans réel effort.* ■

vaisseau. Et, pour un bon gros vaisseau comme celui-là, il ne suffit évidemment pas de trouver deux vis et trois écrous. Il faut des cristaux d'énergie qui se trouvent, comme par hasard, dans des galeries labyrinthiques profondément enfouies sous terre.

Par chance, l'île sur laquelle nos héros ont atterri - l'île de Kattelox - est habitée. Par malchance, cette même île est rapidement attaquée. Par qui ? Des pirates. Ce qu'ils veulent ? Récupérer le trésor mythique qui est censé être enterré quelque part. Vous l'avez compris, en partant à la recherche des cristaux, Megaman va devoir affronter la fameuse bande de pirates et devenir le protecteur de la ville en même temps que le sauveur de ses amis. Tant qu'on peut aider...

SIMPLE DANS LA FORME, RICHE DANS LE FOND

Megaman Legends n'est pas un jeu extraordinaire, loin de là. Sa note en témoigne. Maintenant, force est de constater qu'il possède des qualités indéniables. Sous des dehors graphiques simples, le jeu est tout de même entièrement en 3D - même lors des cinématiques qui présentent les personnages tels qu'ils sont dans le jeu mais en les faisant parler et en les rendant plus humains grâce à une habile mise en scène - et les déplacements, dans ce petit monde, se font sans le moindre ralentissement. La ville sur l'île de Kattelox est vaste et découpée en plusieurs quartiers. Vous y faites de très nombreuses rencontres et restez rarement coincé. Dans le pire des cas, Data, votre petit singe gardien des sauvegardes, vous donne des conseils sur la marche à suivre. Roll, de son côté, n'est pas une ingrate puisqu'elle répare pour vous les objets que vous trouvez et améliore - contre espèces sonnantes et trébuchantes - les capacités de vos armes spéciales. Ces dernières sont toutes liées à votre bras (Megaman, c'est un peu Cobra quand il était gamin) et leur bonne utilisation est indispensable pour parvenir à terminer l'aventure. Bras-grenade, bras-canon, bras-mines... Vous avez un vrai petit arsenal au bout des doigts.

Le mélange action et aventure fonctionne très bien et on ne s'ennuie pas une seule seconde. On reste en ville le temps de réunir des informations, et puis on va se battre pour la bonne cause. Les commandes sont assez simples - courir, sauter, faire des roulades sur les côtés, viser et tirer - et les énigmes auxquelles on est confronté sont loin d'être insurmontables. Megaman Legends fait donc figure de «petit» jeu mignon et pas trop difficile qu'on ne saurait que conseiller aux plus jeunes. Seul gros regret : le soft est entièrement en anglais. Toute une partie du public auquel il semble destiné sera donc arrêtée par la barrière de la langue.

LA SERIE DES MEGAMAN EVOLUE DANS LE BON SENS AVEC CETTE VERSION LEGENDS QUELQUE PEU DECALEE ET SURPRENANTE

En faisant irruption dans certaines pièces, vous vous retrouvez nez à nez avec vos ennemis. C'est évidemment dangereux et il faut être très rapide pour ne pas être touché.

Récupérer un cristal est excellent. Mais il faut ensuite ressortir du labyrinthe dans lequel on s'est perdu...

POUR QUEL PUBLIC ?
Amateurs d'action/aventure fans de Megaman. Un Resident Evil édulcoré pour les plus jeunes.

MEGAMAN LEGENDS - 299 F

DESIGN — **5** Les graphismes sont grossiers sans être bâclés, avec un côté enfantin sympathique.

MUSIQUE ET SON — **4** Musiques bôf et ambiance sonore acceptable. Dommage que les voix soient en anglais.

DURÉE DE VIE — **6** Le titre propose des niveaux de difficulté supplémentaires lorsque vous le terminez.

ORIGINALITÉ — **7** Pour un Megaman, c'est original. L'ambiance décalée rend ce jeu vraiment spécial.

JOUABILITÉ — **8** Commandes simples, précises, avec tout un tas d'évolutions possibles des armes.

TECHNIQUE — **6** Les textures déçoivent certes un peu, mais le jeu est fluide et la 3D correctement gérée.

LE COMPARATIF : IL N'Y A PAS D'AUTRES TITRES VRAIMENT COMPARABLES.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 Malgré une réalisation d'ensemble un peu juste, Megaman Legends se révèle intéressant avec ses armes et ses objets spéciaux à récupérer. Les personnages - méchants compris - sont en plus assez attachants. Sans prétention, il procure beaucoup de plaisir.

Par Dave Martinyuk

Lorsque les créateurs de Pandemonium se mettent à la stratégie, ce n'est pas sans y inclure des graphismes haut en couleurs et des combats un peu fous. Assez déstabilisant, le concept finit par procurer un certain plaisir, même s'il ne convainc pas complètement.

Le Prana Devil est capable de se cloner à l'infini, mais il peut échouer dans ses tentatives.

THE UNHOLY WAR

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

The Unholy War. Traduire : la guerre pas très catholique (en français approximatif). L'action se déroule ici sur une planète du nom de Xsarra. Cette dernière est habitée par un peuple a priori sans histoires : les Arcanes. Ils y vivaient paisiblement jusqu'au jour où ont débarqué les Teknos. Pourchassés par les Hunters, une confrérie mystérieuse dont le seul but est de les détruire, les Teknos ont trouvé refuge sur la planète et n'ont pas l'intention de la quitter. Ils veulent tout simplement la coloniser et se l'approprier par la force. L'instinct de survie prévaut toujours sur les autres sentiments...

MALGRE SES QUALITES CERTAINES, THE UNHOLY WAR LAISSE UN GOUT D'INACHEVE

UN MIX CURIEUX, MAIS PAS ININTERESSANT

TUW est un jeu de stratégie en case par case comme on en voit assez souvent sur micro. Il apparaît toutefois nettement moins compliqué que la plupart de ses concurrents et ce souci de simplicité est voulu afin que le jeu soit accessible à un plus large public.

TUW propose deux modes de jeu : Mayhem et Strategy. Le premier consiste simplement à enchaîner des combats les uns après les autres. Je trouve personnellement cela sans intérêt mais bon, ça existe. Le mode stratégie, lui, propose une douzaine de terrains de jeu différents et voit s'affronter les Teknos et les Arcanes (sept unités différentes chacun) dans une guerre sans merci. D'une mission à l'autre, la disposition des ressources (appelées aur) est différente et le relief peut également avoir son importance. L'aur est extrêmement important puisque c'est grâce à lui que vous pouvez : 1) utiliser les

Cet hexagone a été annexé par un firewitch. Impossible de le traverser.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	STRATEGIE/ACTION
EDITEUR	EIDOS INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	EIDOS INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (4 BLOCS)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS ETES EN PLEIN CŒUR DE LA 2E MISSION.

pouvoirs de vos unités sur la carte et 2) créer de nouvelles unités à partir de votre base. Les «map powers», comme on les appelle, permettent d'attaquer les ennemis (de plus ou moins loin et en infligeant plus ou moins de dégâts) ou bien d'agir sur vos propres unités (redonner de la vie, effectuer une téléportation etc.).

Les terrains de jeu, assez réduits dans l'ensemble, n'autorisent pas des plans tactiques napoléoniens mais il ne faut pas négliger quantité de petites choses. Le plus important consiste à occuper les ressources, mais il faut aussi faire attention aux types d'unités qu'on attaque (certaines étant désavantagées par rapport à d'autres) et éviter de laisser une brèche qui permette à un ennemi d'attaquer sa base.

Lorsque deux unités se rencontrent, on passe en mode combat. Là, les choses se précipitent. Chaque unité possède trois pouvoirs différents et un bouton de saut (les unités volantes s'en servent pour voguer dans les airs). Leur bonne utilisation est primordiale mais au début on a souvent tendance à faire un peu n'importe quoi, appuyant sur tous les boutons comme un fou furieux. Ce n'est que lorsqu'on connaît bien ses unités qu'on commence à construire un minimum son jeu, utilisant ses tirs ou ses capacités spéciales (téléport, filet, drain de vie...) à bon escient. Les aires de combat sont souvent très différentes et vos tactiques peuvent changer quelque peu d'un terrain de jeu à l'autre. Le côté bondissant des combats (il faut sauter tout le temps pour éviter les tirs, c'est un peu ridicule) m'énerve personnellement beaucoup mais on finit par s'y faire.

Au final, et malgré une durée de vie relativement limitée, TUW devrait trouver son public. On aurait juste aimé un peu plus de profondeur tant il vrai qu'un jeu de stratégie, dans l'absolu, mérite d'être un peu plus prise de tête et plus riche.

LES CONSEILS DU VETERAN

■ *1- L'aur est un élément crucial qui vous apporte la victoire lorsque vous contrôlez ses sources, en particulier lors des scénarios qui durent. Essayez d'empêcher le plus vite possible l'ordinateur de les maîtriser. N'oubliez pas qu'un Brontu (unité Arcane) ou un Jaeger (unité Teknos) extraient l'aur deux fois plus vite que les autres unités.*

2- Les attaques éclairs fonctionnent souvent. La plus terrible de toutes est celle qu'on peut effectuer avec le tesla (Teknos), qui a la possibilité de se téléporter. En apparaissant à côté de la base ennemie, vous pouvez la détruire (attention qu'il n'y ait pas trop de monde autour, sinon les adversaires se relaient) et empêcher l'ordinateur de créer de nouvelles unités.

3- Les personnages qui n'ont quasiment plus d'énergie rendent plus de services en étant retirés de la partie (ils rapportent la moitié de ce qu'ils coûtent à la création en aur) plutôt qu'en disparaissant après avoir pris un ou deux coups le combat suivant.

4- Certaines unités sont nettement avantagées par rapport à d'autres.En ce qui concerne les teknos, certains rapports de force sont évidents et vous feriez bien d'en profiter. Les voici :

- Le jaeger est particulièrement efficace contre le magus lizard (laser sur les oiseaux, tir de missiles de loin, coup de poing de près), le prana devil (laser lorsqu'il est près) et la firewitch (missiles quand elle est en l'air, sans oublier de bouger tout le temps).

- Le killcycle est ultime contre le brontu. Atterrissez loin de lui, balancez vos tirs le temps qu'il se rapproche et redécollez vite. Le brontu étant ultra-puissant, cette technique est on ne peut plus intéressante.

- Le quicksilver est bon contre la firewitch (sa rapidité lui permet d'éviter les attaques en piqué et de contre-attaquer avec ses lames le temps que la sorcière de feu se relève).

- Le wasp se révèle utile contre le prana devil (laissez-les approcher puis fuyez en tirant tout le temps) et l'ecton (tournez autour de lui en tirant). Une bonne chose à savoir, le wasp est l'unité la moins chère. ■

THE UNHOLY WAR - 369 F

DESIGN
7 Les persos ont un look sympa, les arènes originales et pas mal pensées.

MUSIQUE ET SON
7 De bonnes grosses musiques guerrières pour une ambiance sonore adaptée.

DURÉE DE VIE
6 Seulement 12 cartes mais vous pouvez incarner les deux camps.

ORIGINALITÉ
8 Pour un jeu de stratégie, le côté action est original. Un mix curieux mais sympa.

JOUABILITÉ
6 Les combats ont un côté bourrin franchement énervant. Sinon tout baigne.

TECHNIQUE
7 Persos bien modélisés, décors soignés, bons effets visuels. Ensemble plus que correct.

LE COMPARATIF : MOINS BON QU'ALERTE ROUGE, MEILLEUR QUE Z.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les stratèges qui aiment se battre en sautant dans tous les sens après avoir très peu réfléchi.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
The Unholy War est un titre hybride qu'on ne sait trop à quel public conseiller. Question stratégie, c'est intéressant mais le concept n'est pas assez développé. Quant aux phases d'action, elles sont parfois confuses. La qualité de la réalisation sauve le tout.

Par Julien Chièze

Trois ans d'existence et pas un seul beat'em up convenable sur PlayStation ! Le secteur est si sinistré qu'on se demande s'il n'est pas devenu la bête noire de la console. Legend Sword and Blood réussira-t-il alors à inverser la tendance ? Pas si évident...

Ces deux gargouilles vous dévorent déjà du regard ! Toutefois ne soyez pas trop tétanisé par la peur, elles ne sont pas aussi puissantes qu'elles en ont l'air.

LE BEAT'EM ALL SE CHERCHE TOUJOURS SU PLAYSTATION

LEGEND SWORD & BLOOD

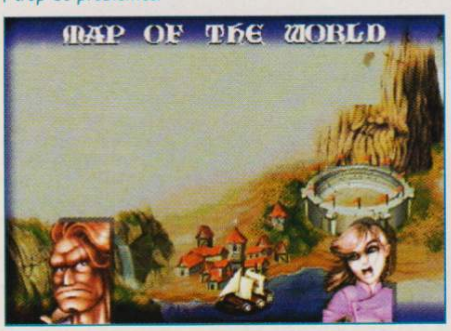
EDITEUR : TOKA
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

Le petit studio parisien Toka, avait précédemment ravi les amateurs de courses arcade grâce à Burning Road et Explosive Racing. Pour ce nouveau départ, l'équipe a décidé d'abandonner le circuit automobile et les charmes odorants du gas-oil et de la gomme brûlée. Legend Sword and Blood est un beat'em up Heroic Fantasy qui n'est pas sans rappeler le mythique Golden Axe. Adaptation 32 bits, dopée à l'hormone de croissance 3D d'un ancien hit Super Nintendo nommé Legend (tout court), il est incontestable que le titre a subi un sérieux relookage. La french touch s'apprêterait-elle à frapper ?

SIZE DOES MATTER

Mises à part les séquences en images de synthèse, loin d'être grandioses, techniquement Legend SaB tire habilement son épingle du jeu. Tout d'abord, la taille plus qu'imposante des protagonistes réjouira tous les férus d'empoignades musclées et viriles. Sur ce plan, nous avons enfin le droit à quelque chose d'acceptable pour un beat'em all sur PlayStation ! Fini de jouer avec des lilliputiens ou des héros à la limite de l'anorexie. Lorsque vous affronterez des brigands sans pitié, des orcs hideux ou bien des gargouilles affamées, vous ne vous contenterez

Un boss qui ne devrait pas vous poser trop de problèmes.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	BEAT'EM ALL
EDITEUR	TOKA
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	BLING... BLANG... ÇA VA TRANCHER !

pas de les souffleter. Les coups portés bénéficient d'une pêche aussi bien visuelle qu'auditive.

La vingtaine d'ennemis se révèle bien modélisée. Chaque adversaire dispose d'armes, mais aussi de réactions propres. Ainsi si un barbare tente de vous assener de lourds coups de massue, les chevaliers de l'ombre seront quant à eux bien plus prudents abaissant moins souvent leur garde, ce qui les rendra plus dangereux. Soulignons par la même occasion, le bon travail exercé par la caméra, qui une fois activée en mode arcade vous plongera au coeur des joutes sans jamais vous indisposer. Le rendu des combats s'avère donc l'un des meilleurs qu'il nous ait été donné de voir. Vous souhaitiez invoquer des sorts magiques ? C'est possible, bien que quelque peu fastidieux. Ajoutez à tout cela l'option vitale pour ce genre de titre : le mode deux joueurs. Assurément ce dernier transcende le concept ! En prime, les musiques au rythme militaire et les bruitages puissants vous plongent dans une ambiance proche de celle d'un Conan le Barbare.

PAS SI LEGENDAIRE QUE CELA

Néanmoins des défauts majeurs viennent considérablement discréditer Legend SaB. Les coupables les voici : un design parfois douteux, une jouabilité poussive et une difficulté excessive. Ce qu'on peut reprocher au design n'est autre que le manque global de charisme des trois héros et plus particulièrement de Tara, l'élément féminin du groupe. Etrange que ce petit détail n'ait pas été corrigé...

Plus dommageable, par contre la jouabilité poussive s'impose comme LA plaie du jeu. Impensable pour un beat'em up que de voir son personnage courir aussi lentement (le 100 mètres en 5 jours 8 heures et 12 minutes). Alors que contourner un ennemi, essayer d'éviter un brusque assaut adverse devrait s'effectuer aisément, vous aurez ici toutes les peines du monde à y parvenir. La faute peut être imputée à la lourdeur des commandes, voire au léger temps de latence lors des sauts. Le problème de jouabilité est d'autant plus regrettable qu'il a des incidences sur les autres secteurs du titre. Il diminue énormément le dynamisme des combats, accentue la difficulté, et rend donc l'aventure laborieuse. Finalement, il est gênant que la quête se cantonne à un simple périple dans des niveaux-tunnel où l'interaction avec les décors, les choix de direction, l'exploration des lieux se trouvent plus que limités. Avec tant de petits défauts rageants, Legend Sword and Blood n'arrive pas à sortir les beat'em up de leur malédiction. Un titre dont vous ne devriez pas avoir trop de mal à oublier le nom.

JOUABILITE POUSSIVE ET LINEARITE EXCESSIVE ASSASSINENT UN TITRE PROMETTEUR

Le mode 2 joueurs relève quelque peu l'intérêt. vous pourrez menez vos campagne en collaboration efficace et optimiser vos chances d'avancer plus loin dans votre quête. Toutefois le choix des personnages s'avèrera primordial.

Chez le marchand, achetez surtout des vies.

Un bonus sympa et enrichissant.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les inconditionnels du genre devraient trouver de quoi étancher leur soif. Les passions sont aveugles .

LEGEND SWORD AND BLOOD - 349F

DESIGN — 6 — Des ennemis variés et détaillés. Quelques maladresses.

MUSIQUE ET SON — 8 — Des musiques réussies et des bruitages particulièrement convaincants..

DURÉE DE VIE — 7 — La difficulté élevée lui confère artificiellement une bonne durée de vie.

ORIGINALITÉ — 3 — Les beat'em up style Heroic Fantasy existent depuis des lustres, vous savez...

JOUABILITÉ — 3 — Pas évident d'éviter tous les assauts des ennemis quand on s'appelle Jo la Tortue !

TECHNIQUE — 6 — Une modélisation des persos et des décors de bonne qualité.

4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Legend Sword and Blood réunissait les ingrédients du succès : personnages énormes et détaillés, coups spéciaux, possibilité de jouer à deux. Mais la jouabilité poussive et la trop grande linéarité des niveaux restreignent le plaisir de jeu. Une grande déception.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE NIGHTMARE CREATURES, MEILLEUR QUE SPAWN THE ETERNAL.

Vous pensez multimédia

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Adidas Power Soccer 98
Vers. Franç. Pour PSX

Alerte Rouge
Vers. Franç. Pour PSX

Apocalypse
Vers. Franç. Pour PSX

Azure Dreams
Vers. Franç. Pour PSX

Batman & Robin
Vers. Franç. Pour PSX

Beastwars
Vers. Franç. Pour PSX

Blasto
Vers. Franç. Pour PSX

Blazing Dragons
Not. Franç. Pour PSX

Dark Forces
Vers. Franç. Pour PSX

Deathtrap Dungeon
Vers. Franç. Pour PSX

Toca Touring Car 2
Vers. Franç. Pour PSX

Dynastie Warrior
Not. Franç. Pour PSX

Exhumed
Vers. Multilangue. Pour PSX

Explosed Racing
Vers. Franç. Pour PSX

Felony
Not. Franç. Pour PSX

Hard Boiled
Vers. Franç. Pour PSX

Heart of Darkness
Vers. Franç. Pour PSX

Internat. Rally Championship
Vers. Franç. Pour PSX

ISS Pro 99
Vers. Franç. Pour PSX

Jeremy Mc Grath Supercross
Vers. Franç. Pour PSX

Jersey Devil
Vers Franç. Pour PSX

Jet Rider 2
Not. Franç. Pour PSX

La Cité des Enfants perdus
Vers. Franç. Pour PSX

Last Report
Vers. Franç. Pour PSX

Legacy of Kain
Vers. Franç. Pour PSX

Lucky Luke
Vers. Franç. Pour PSX

M6 Turbo Racing
Vers. Franç. Pour PSX

Magic the Gathering
Vers. Franç. Pour PSX

Marvel Super Héros
Not. Franç. Pour PSX

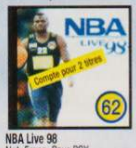
Mission Tesla
Vers. Franç. Pour PSX

Monopoly
Vers. Franç. Pour PSX

Moto Racer 2
Not. Franç. Pour PSX

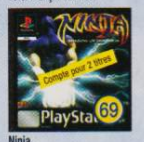
Myst 2 Riven
Vers. Franç. Pour PSX

Nagano 98
Vers. Franç. Pour PSX



NBA Live 98
Not. Franç. Pour PSX

Need For Speed 3
Vers. Franç. Pour PSX



Ninja
Vers. Franç. Pour PSX

Oddworld
Vers. Franç. Pour PSX

Odt
Vers. Franç. Pour PSX

One
Vers. Franç. Pour PSX

Profoot
Vers. Franç. Pour PSX

Psybadeck
Vers. Franç. Pour PSX

Rally Cross
Vers. Franç. Pour PSX

Rapid Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Small Sordiers
Vers. Franç. Pour PSX

Spiro the Dragon
Vers. Franç. Pour PSX

Star Gladiator
Vers. Franç. Pour PSX

Street Racer
Not. Franç. Pour PSX

Swagman
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken 2
Not. Franç. Pour PSX

Tenchu
Not. Franç. Pour PSX

Tigershark
Not. Franç. Pour PSX

Tobal N°1
Not. Franç. Pour PSX

Toca Touring Car
Vers. Franç. Pour PSX

Tomb Raider 2
Vers. Franç. Pour PSX

War Games
Vers. Franç. Pour PSX

Warhammer Dark Omen
Vers. Franç. Pour PSX

Wild 9
Not. Franç. Pour PSX

World League Basket
Vers. Franç. Pour PSX

World League Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

WWF War Zone
Not. Franç. Pour PSX

" Z "
Vers. Franç. Pour PSX

Zero Divide 2
Not. Franç. Pour PSX

Adidas Power Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Colony Wars
Vers. Franç. Pour PSX

Command and Conquer
Vers. Franç. Pour PSX

Hercule
Vers. Franç. Pour PSX

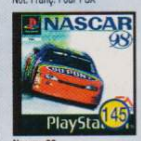
ISS Pro Platinum
Not. Franç. Pour PSX

Jurassik Park 2
Vers. Franç. Pour PSX

L'Incroyable Hulk
Vers. Franç. Pour PSX

Lomax
Not. Franç. Pour PSX

Mortal Kombat Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX



Nascar 98
Vers. Franç. Pour PSX

Need For Speed 2
Not. Franç. Pour PSX

Overboard
Vers. Franç. Pour PSX

Pax Corpus
Vers. Franç. Pour PSX

Riot
Not. Franç. Pour PSX

Soviet Strike Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

Speedster
Not. Franç. Pour PSX

Tenka
Not. Franç. Pour PSX

Tomb Raider Platinum
Vers. Franç. Pour PSX

3800 titres disponibles sur

Duke Nukem Time To Kill
Not. Franç. Pour PSX

Le 5ème Elément
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken 3
Not. Franç. Pour PSX

Tomb Raider 3
Vers. Franç. Pour PSX

Resident Evil 2
Vers. Franç. Pour PSX

Duke Nukem 3D
Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation™

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3800 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (dèjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

bienvenue au Club !

PlayStation ™

Catalogue...

- 09 Bloody Roar — Not. Franç. Pour PSX
- 10 Breakpoint Tennis — Vers. Franç. Pour PSX
- 11 Bust a Groove — Not. Franç. Pour PSX
- 12 Bust a Move 3 — Vers. Franç. Pour PSX
- 13 Bust a Move Arcade 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 14 Circuit Breakers — Not. Franç. Pour PSX
- 15 Colony Wars Vengeance — Vers. Franç. Pour PSX
- 16 Constructor — Vers. Franç. Pour PSX
- 17 Coupe du Monde 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 18 Crash Bandicoot 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 19 Criticom — Vers. Franç. Pour PSX
- 27 Final Fantasy 7 — Vers. Franç. Pour PSX
- 28 Formula Karts — Vers. Franç. Pour PSX
- 29 Formula One 97 — Vers. Franç. Pour PSX
- 30 Formula One 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 31 Galaxian 3 — Vers. Franç. Pour PSX
- 32 Galaxy Fight — Not. Franç. Pour PSX
- 33 Gex 3D — Vers. Franç. Pour PSX
- 34 Grand Theft Auto — Vers. Franç. Pour PSX
- 35 Guy Roux Manager — Vers. Franç. Pour PSX
- 45 Médiévil — Vers. Franç. Pour PSX
- 46 Jonah Lomu Rugby — Vers. Franç. Pour PSX
- 47 K1 Arena Fighter — Not. Franç. Pour PSX
- 55 Matchday 3 — Not. Franç. Pour PSX
- 56 Men in Black — Vers. Franç. Pour PSX
- 66 Gran Turismo — Vers. Franç. Pour PSX
- 67 New Man Hass — Vers. Franç. Pour PSX
- 68 NHL Hockey 98 — Not. Franç. Pour PSX
- 73 Pad Analogique Dual — Vers. Franç. Pour PSX
- 74 Pandemonium 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 85 MDK — Not. Franç. Pour PSX
- 86 Road Rash 3D — Vers. Franç. Pour PSX
- 87 Rock and Roll Racing 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 88 Rosco Mac Queen — Not. Franç. Pour PSX
- 89 Rush Down — Vers. Franç. Pour PSX
- 90 Scars — Vers. Franç. Pour PSX
- 91 Sentinel Return — Vers. Franç. Pour PSX
- 92 Shadow Gunner — Vers. Franç. Pour PSX
- 93 Shadow Master — Vers. Franç. Pour PSX
- 94 Skull Monkey — Vers. Franç. Pour PSX

Compte pour 2 titres

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** *au choix* **99 F** TTC *Chacun* + frais d'envoi

+ **1er Cadeau** 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ **2e Cadeau** Une superbe Montre Chrono

+ **3e Cadeau** 1 Range CD-AUDIO si tu réponds sous 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99

- 75 Penny Racer — Not. Franç. Pour PSX
- 76 Perfect Weapon — Vers. Franç. Pour PSX
- 77 Premier Manager 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 78 Pro Pinball Timeshock — Not. Franç. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD 2,23F/mn

PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505 1,49F/mn

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com

- 106 Toshinden 3 — Vers. Franç. Pour PSX
- 107 Total NBA 97 — Vers. Franç. Pour PSX
- 108 Breath of Fire — Vers. Franç. Pour PSX
- 109 Transport Tycoon — Vers. Franç. Pour PSX
- 110 Trash it — Vers. Franç. Pour PSX
- 111 Vigilante 8 — Vers. Franç. Pour PSX
- 112 Casper — Vers. Franç. Pour PSX
- 113 VR Powervboat Racing — Vers. Franç. Pour PSX
- 114 Collin Mac Ray — Vers. Franç. Pour PSX
- 126 Courier Crisis — Not. Franç. Pour PSX
- 127 Croc — Vers. Franç. Pour PSX
- 128 Destruction Derby 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 129 Die Hard Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
- 130 Discworld 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 131 Formula One 95 — Vers. Franç. Pour PSX
- 132 Forsaken — Vers. Franç. Pour PSX
- 133 G Police — Vers. Franç. Pour PSX
- 134 Herc's Adventures — Vers. Franç. Pour PSX
- 140 Machine Hunter — Vers. Franç. Pour PSX
- 141 Mechwarrior 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 142 Mickey's Wild Adventure — Vers. Franç. Pour PSX
- 143 Monster Trucks — Vers. Franç. Pour PSX
- 149 Psychics Forces — Not. Franç. Pour PSX
- 150 Raiden Project — Vers. Franç. Pour PSX
- 151 Rascal — Vers. Franç. Pour PSX
- 152 Rayman — Not. Franç. Pour PSX
- 158 Track and Field — Vers. Multi. Pour PSX
- 159 V Rally Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
- 160 VR Baseball 97 — Vers. Franç. Pour PSX
- 161 Wipe Out 2097 — Vers. Franç. Pour PSX

CAPital

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e	5e
N°	N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : 1 K7 Vidéo + Une superbe Montre Chrono + 1 Range CD-Audio*

si vous répondez sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/99.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à :
CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau-gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi) PM1198
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi) DPX50
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ______ Expire le ______
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ______

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ______ Prénom ______
Né(e) le ______ Tél ______
Adresse ______
Code Postal ______ Ville ______

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date ______

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

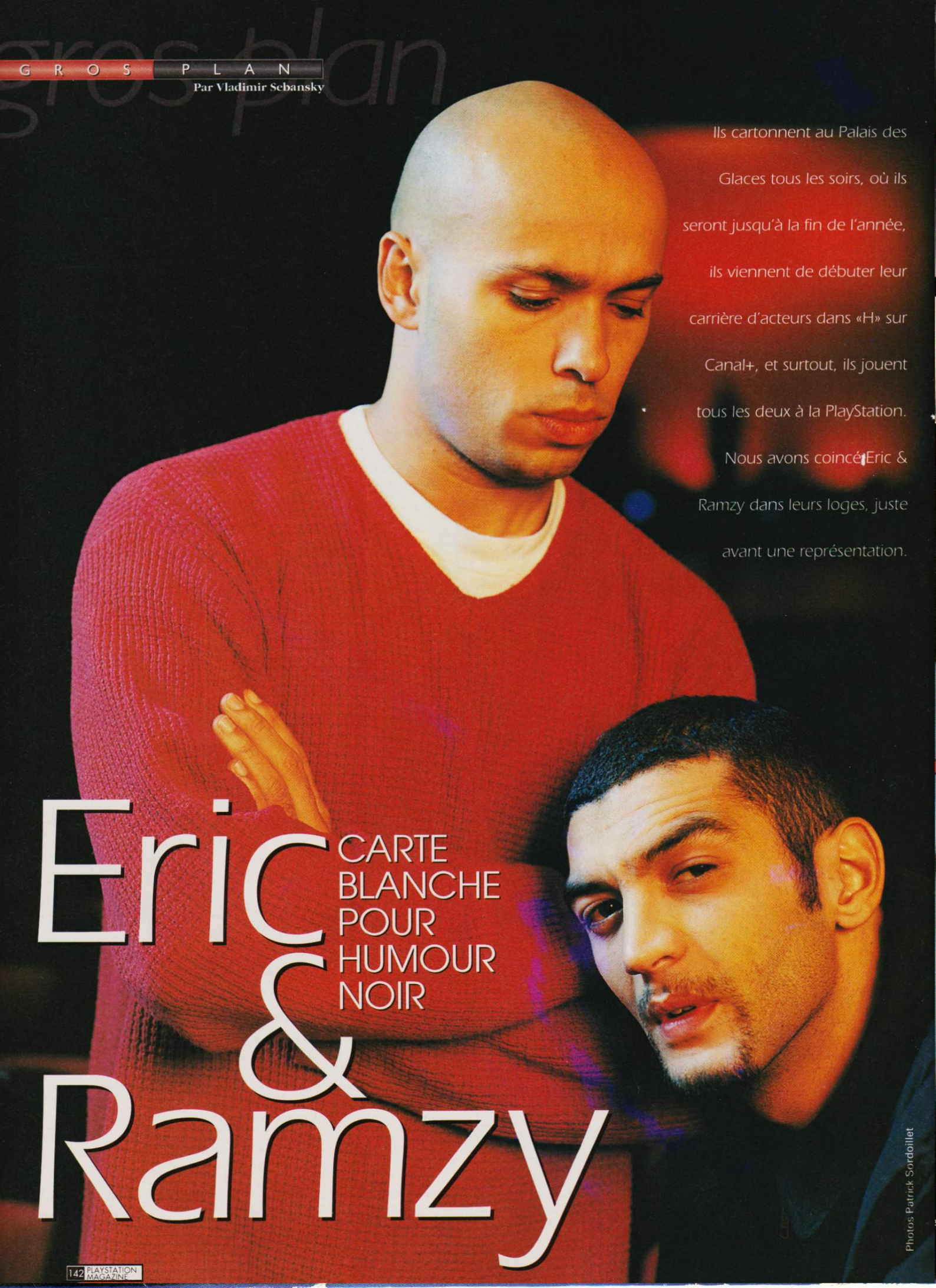
* Visuels non contractuels

Par Vladimir Sebansky

Eric & Ramzy

CARTE BLANCHE POUR HUMOUR NOIR

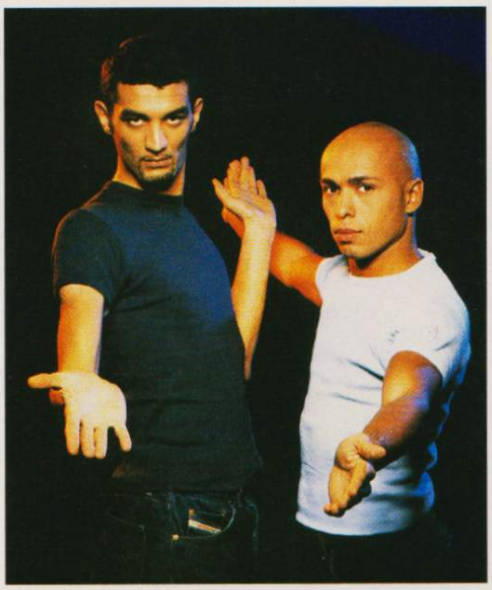
Ils cartonnent au Palais des Glaces tous les soirs, où ils seront jusqu'à la fin de l'année, ils viennent de débuter leur carrière d'acteurs dans «H» sur Canal+, et surtout, ils jouent tous les deux à la PlayStation. Nous avons coincé Eric & Ramzy dans leurs loges, juste avant une représentation.



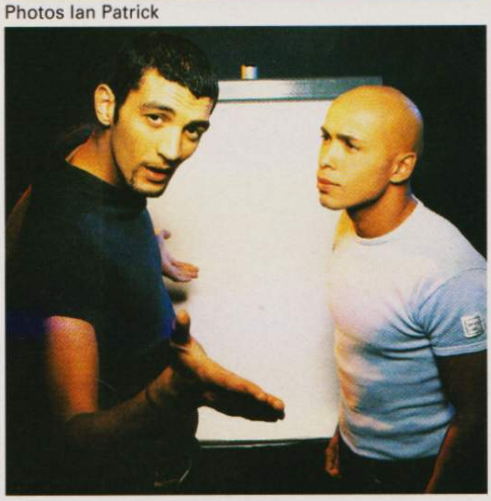
Photos Patrick Sordoillet

"Le jeu de Lara Fabian il est mortel !"

PlayStation Magazine : Vous jouez depuis longtemps sur consoles ?
Ramzy : Depuis la Vectrex... Tu te souviens de la Vectrex ?
Eric : Moi je jouais aux jeux d'arcade. Aux vieux jeux d'arcade, à Space Invaders.
Ramzy : Ouais, et puis Galaxian aussi, mais à la maison c'était Vectrex ! (à Eric) Tu connaissais la Vectrex ? C'était la première console avec la télé déjà, avec les trucs qui tournaient...
Eric : ... ouais, ouais, en triangle.
Ramzy : Sur Vectrex je ne me rappelle que du jeu de petits chars qui tournent et qui tirent. C'était marrant ça, c'était mortel.
Eric : Je me souviens aussi du premier jeu. Vraiment le premier jeu électronique auquel j'ai joué, c'était un jeu avec des pierres !
Ramzy : Ah... le jeu en pierre, là...
Eric : ... et des petits morceaux de bois.
Ramzy : Mais qu'était pas électronique d'ailleurs, qu'était manuel.
Eric : Non, ça s'appelait Pierre aux Boules. C'était une pierre ronde avec des petits morceaux de bois.
PM : Et les bruitages vous les faisiez avec la bouche ?
Eric : Ouais, on faisait piuch-piuuu-piuchhh.
Ramzy : Alors comme ça, on dirait du ping-pong ou du tennis mais en fait...
Eric : ... ah oui, tiens, c'était du ping-pong je me suis gouré !
Ramzy : En fait c'est le ping-pong le premier jeu électronique, mais sur une vraie table avec une vraie balle.
Eric : Mais on faisait des bruits, en jouant, tiiiuuu-tiououuuuu...
PM : Avant d'avoir la PlayStation, et après la Vectrex, vous avez eu d'autres consoles ?
Ramzy : Je les ai toutes eues moi, ouh-la-la. Vectrex, Nintendo, la première...
Eric : ... mes parents ils m'ont interdit ça. J'te jure, hein ?
Ramzy : Pourquoi ?
Eric : Je sais pas. Ils disaient : «Pas d'argent à foutre dans ces conneries !» Du coup ils m'achetaient des livres, des reliques, ils m'achetaient des icônes.
Ramzy : Oui, tu t' rappelles, tu faisais des enluminures...
Eric : Ils m'achetaient des icônes religieuses et du coup moi j'essayais, avec ces icônes, de faire des jeux électroniques. J'ai réussi à faire le premier jeu en icônes. Qui est maintenant exposé...
Ramzy : ... et qui était chiant d'ailleurs comme jeu. C'était super chiant.
Eric : Et qui coûte maintenant...
Eric & Ramzy (ensemble) : ... un million.
Eric : Et tu t'souviens de la console Atari ? C'était les riches qu'avaient ça.
Ramzy : C'est vrai, je sais pas comment je faisais, mais je les ai toutes eues. Comment j'ai fait pour avoir ça ? Mes parents ne me donnaient même pas d'argent pour aller à la piscine... Comment je les avais ? Je devais les voler ces trucs là.
Eric : Tu les échangeais. Contre de l'héroïne, tu dealais.

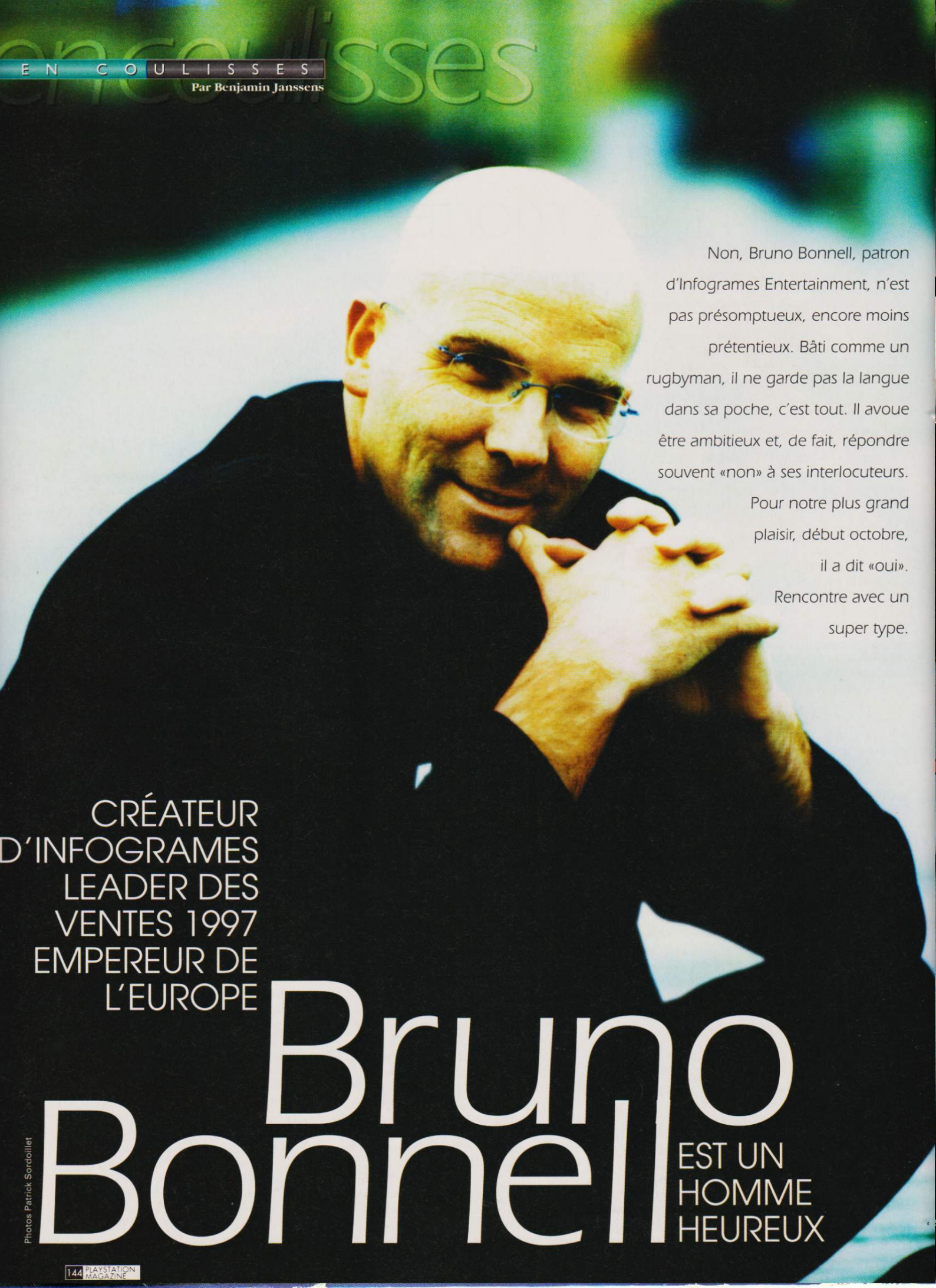


Photos Ian Patrick



Ramzy : Ah oui, oui, oui ! Y avait des petits enfants de six ans, des enfants de riches, je leur ai donné de l'héroïne - ils en avaient jamais pris de leur vie, hein ? – je leur ai dit «Tenez, fumez ça». Ils sont devenus accros.
PM : Maintenant vous jouez sur PlayStation. C'est quoi vos jeux préférés ?
Ramzy : Le meilleur jeu PlayStation, en tout cas celui sur lequel je passe le plus de temps, c'est World Cup 98 ! Ah la la ! Les heures que j'ai passé sur ce jeu...
Eric : Ah ouais ? Et moi tu veux que j'te dise lequel ? Crash Bandicoot. J'adorais ce jeu. Je l'ai fini, mais pas à 100 %. Pour moi c'est ça les jeux de plates-formes, c'est fini dès que t'arrives à sauver la meuf, je m'en fous de trouver les passages secrets.
Ramzy : Gran Turismo aussi. Je le mets en rentrant du théâtre, là, à minuit et demi, tu commences, et tu arrêtes il est six heures du mat'.
Eric : D'ailleurs tous les jeunes qui viennent au théâtre on les incite à jouer. Les millions de jeunes qui viennent au théâtre. C'est important.
Ramzy : NBA 97 aussi...
Eric : Mais, un truc qu'est marrant, parce que j'ai un copain qui joue beaucoup aussi, comme Ramzy, et Ramzy apparemment il est vraiment nul. Pourtant il joue beaucoup...
Ramzy : Je joue beaucoup mais par petits bouts, parce que j'ai pas le temps. Par exemple des trucs comme Lara Croft, c'est impossible de jouer à ça, c'est beaucoup trop long.
Eric : Moi j'ai joué au jeu de Lara Fabian...
Ramzy : ... le jeu de Lara Fabian il est mortel !
Eric : Il est au point celui-là.
PM : Il y a des styles de jeux qui vous manquent sur PlayStation ?
Eric : Si je peux donner un petit conseil aux créateurs de Sony : il faudrait plus de jeux «poétiques». J'aimerais qu'il y ait plus de poèmes, dans les jeux.
PM : Vous jouez dans le nouveau Sitcom de Canal+, H qui vient tout juste de démarrer. Vous vous en sortez, ça ne vous change pas trop des scènes de théâtre ?
Eric : C'est différent comme exercice, mais comme on joue en public ça ressemble au théâtre.
Ramzy : On a de la chance, on a trouvé une transition... (pause)... ah non, c'est chiant ce que je dis... C'est pas con, mais c'est chiant comme réponse.
Eric : Si elle n'avait pas été chiante cette réponse, elle aurait été pas con. Il aurait fallu sortir une vanne en plus dedans. Ou alors il aurait fallu la dire avec un accent marrant.
Ramzy : Ah ! Quand t'as une phrase chiante à dire, il faut mettre un accent, et hop c'est marrant.
Eric (avec un accent marseillais outrageusement exagéré) : On a trouvé la transi-tion-gheu !
PM : Dans cette série vous retrouvez Jamel, un vieux collègue de Radio Nova. Vous le connaissiez depuis longtemps ?
Ramzy : C'était notre fournisseur, avant.
Eric : Notre fournisseur de jeux PlayStation. Il bossait chez PlayStation, il était président PlayStation.
Ramzy : Président, mais seulement d'une région du monde.
Eric : Président des jeux rebeuh.
Ramzy : Tous les jeux rebeuh c'est lui qui les créait.
Eric : Notamment Harem Café 4...
Ramzy : Couscous Party... le 1 et le 2 !
Eric : Warzazat and Ball, Warzazat and Dragon...
PM : Il nous faut absolument un jeu Eric & Ramzy maintenant, sur PlayStation...
Ramzy : Ouais on aimerait. On peut pas proposer de faire un jeu Eric & Ramzy ? Y aurait rien dedans en fait, on vendrait un disque vierge.
Eric : Non, y aurait deux personnages et tu les balades sur un fond noir.
Ramzy : Et tu les balades, et c'est tout. Tu peux pas sortir de l'écran. Bon bah, tu vas au bout de la télé, et tu dois revenir à l'autre bout.
Eric : Le Eric a une pelle, et il creuse, et ça fait un trou mais il peut pas s'en servir.
Ramzy : Le Ramzy il aurait un panier. Il faudrait qu'il le remplisse mais y a rien.
Eric : Mais y a rien à mettre dedans.
Ramzy : Est-ce que tu crois qu'on pourrait le vendre 400 balles ce jeu ?
Eric : Et ça s'appellerait Eric & Ramzy et le Panier.
Ramzy : Et la pelle !
Eric : Eric & Ramzy et le Panier et la Pelle.
Ramzy : ... qui servent à rien... dans un écran.
Eric : Et on pourrait faire un II, avec un couteau et un bateau. Et pour faire un record c'est pas possible parce qu'y a pas de points.

Par Benjamin Janssens



Non, Bruno Bonnell, patron d'Infogrames Entertainment, n'est pas présomptueux, encore moins prétentieux. Bâti comme un rugbyman, il ne garde pas la langue dans sa poche, c'est tout. Il avoue être ambitieux et, de fait, répondre souvent «non» à ses interlocuteurs. Pour notre plus grand plaisir, début octobre, il a dit «oui». Rencontre avec un super type.

CRÉATEUR D'INFOGRAMES LEADER DES VENTES 1997 EMPEREUR DE L'EUROPE

Bruno Bonnell

EST UN HOMME HEUREUX

Photos Patrick Sordoillet

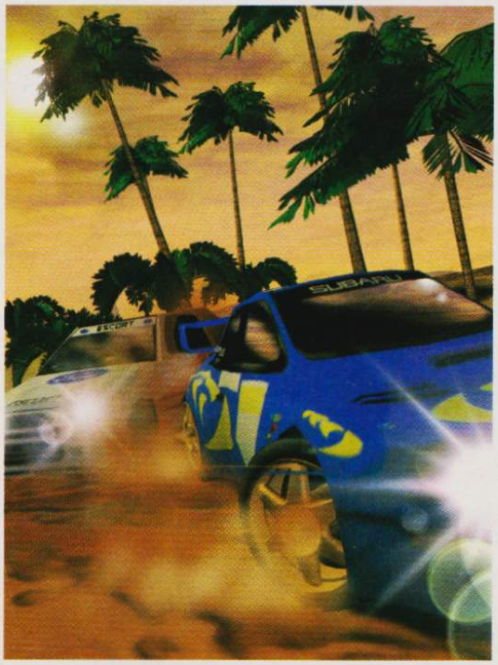
"Le prix d'un jeu vidéo doit tendre vers celui d'un CD audio"

PROFIL

Bruno Bonnell est - presque - né dans un garage. En même temps qu'Infogrames, il y a un peu plus de quinze ans, en juin 1983. La quarantaine, bien dans sa peau, Bruno est un passionné qui «bouffe du lion» tous les matins. Un mec à qui on ne la fait pas. Le patron du dixième éditeur de softs interactifs au niveau international se montre aussi ambitieux qu'intraitable. Derrière une paire de bésicles discrètement posée sur le nez se cache un regard franc. Il l'affirme lui-même sans ambages : «Nous disons plus souvent «non» que «oui» à nos interlocuteurs. Infogrames a par ailleurs la réputation d'être dur en négo[ciations]. Une grande force.» La différence entre ses concurrents et lui ne s'arrête pas là. Monsieur Guronzan, comme on aimerait le surnommer, fait cavalier seul dans plusieurs domaines. Croisé des temps modernes, Bruno Bonnell déteste la violence dans les jeux. Il préfère parier sur des titres qui «font progresser l'utilisateur. Car pour moi, un jeu doit constituer une expérience sans risques, tous azimuts. Provoquer les réflexes, l'intelligence, l'astuce, la réflexion est la vocation première d'un jeu. Sans quoi, il est hypnotisant et abrutissant. Direction la poubelle !» Et de conclure : «Je trouve regrettable la tendance actuelle. De nombreux éditeurs optent pour l'hyper simplification. L'émotion la plus facile à retranscrire dans un jeu est la violence. On pourra toujours aller plus loin. Prenez le cas de Thrill Kill (simulation de baston version SM-gore présentée par Virgin). Ce soft n'apporte vraiment rien, il est choquant et nuit à l'image de notre société.» Bravo. Bruno Bonnell ne mâche pas ses mots, il aurait pu naître dans un garage et finir homme politique ! Une chose est sûre : quand il entre en conseil d'administration, les actionnaires d'Infogrames restent scotchés.

LE CHRISTOPHE COLOMB DU XXIe SIECLE

Car la société, composée aujourd'hui de sept cents employés répartis entre l'Europe et l'Amérique Latine, est cotée en bourse depuis 1993. «A l'époque, les facteurs économiques étaient favorables... Quand je repense à mon parcours, l'image qui me vient à l'esprit est celle de Christophe Colomb. En quittant la péninsule ibérique, il ne savait pas où il parviendrait. Une conviction profonde le guidait. Je suis peut-être un Christophe Colomb virtuel, convaincu depuis le départ que ce métier a de l'avenir. Dans les années 80, alors que les jeux vidéo étaient considérés comme une mode à l'image du skate-board, je savais qu'il y aurait une explosion...» A l'image de Christophe Colomb en 1492, Bruno Bonnell a effectivement échappé à d'immenses vagues dévastatrices. Avec 65 000 francs en poche et de gros objectifs, il a démarché dix-sept banques. Seule la dernière a donné son accord pour monter Infogrames, première société spécialisée dans les loisirs interactifs en France. «Il fallait des moyens importants pour contrer les titans américains et nippons et passionner le grand public. Nous désirions profondément fonder une société dont les produits captiveraient le grand public. En créant Infogrames, nous avons atteint les Caraïbes, comme Colomb en son temps. Quinze ans plus tard, il (nous) manque toujours le reste, les Etats-Unis, au sens propre et au sens figuré.»



V-Rally réalisé par les studios français d'Infogrames aura été la meilleure vente PlayStation de l'année 1997. Une seconde version de V-Rally verra le jour en 1999.

Infogrames exploite de nombreuses licences de la bande dessinée traditionnelle. Qu'il s'agisse d'Astérix, des Schtroumpfs, de Spirou ou bien encore de Tintin ou de Lucky Luke, autant de titres parus sous le label Infogrames.

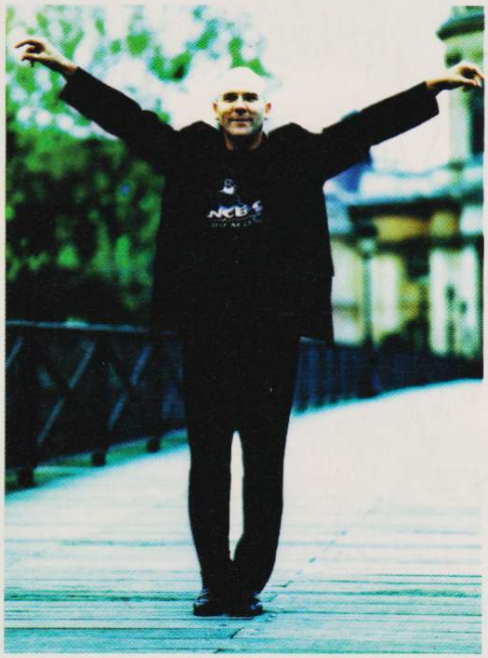
UN TATOU ET UN INFOGRAMES

Pourquoi avoir choisi un tatou pour logo et Infogrames comme raison sociale ? «Le tatou est un animal qui existe depuis l'origine des temps, souligne l'intéressé. Il y en a partout sur le globe, au Brésil, en Guyane... Cette bestiole a survécu aux pires conditions climatiques et elle est là. Le choix du tatou comme logo est donc très symbolique.» Pour info, ce sont les équipes de Jacques Séguéla, monsieur RSCG (grande agence de pub), qui sont à l'origine de l'idée. Quant au nom Infogrames, il est le résultat d'un programme informatique générant des mots de façon aléatoire. Ce programme avait pour vocation de mélanger les mots réunis autour d'un même thème afin d'en inventer de nouveaux. Infogrames est la composante d'information et de programme. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?

MONSIEUR GURONZAN

Ne pas oublier toutefois que Bruno Bonnell est un marathonien qui court cinquante bornes par semaine en moyenne. Lors de notre entrevue, il a confié «être sur le chemin du départ pour le marathon de New York.» Autant dire que, dans le domaine du jeu, il est loin d'avoir franchi la ligne d'arrivée. De même devine-t-on mieux pourquoi certains ont du mal à le suivre. Monsieur Guronzan est aussi Monsieur Compaq (A suivre, de loin comme de près). A tel point que Bruno et par là même Infogrames sont parfois trop en avance sur le reste de la troupe. En France, l'arrivée d'Infonie sur le marché des providers (ces gens à qui on s'adresse pour se connecter à Internet) était prématurée. «Précisons cependant qu'Infonie n'a rien à voir avec Infogrames... Avouons également que c'était une erreur de timing. La vraie naissance d'Infonie aurait dû se produire l'an passé, soit deux ans après sa mise en service. Pour commencer, si l'on avait lancé Infonie en Allemagne, marché le plus porteur en Europe, les chiffres actuels seraient très différents. Mais je ne désespère pas. Le cumul des abonnés est de cent mille...» En clair, le meilleur est à venir. Finalement, l'adjectif qui correspond le mieux à Bruno Bonnell est «serein». Sa devise n'est-elle pas «Time is on my side» (le temps joue pour moi) ? Voici un chef d'entreprise patient qui aime les risques. Paradoxal ? Peut-être, mais c'est probablement là que réside le secret de son succès.

BRUNO BONNELL



L'INTERVIEW

PM : Si nous vous avions demandé de poser nu, plaçant en légende «Bruno Bonnell mis à nu», auriez-vous accepté ?

BB : [Il sourit] Oui, mais cela aurait choqué beaucoup de gens. Mes enfants et ma femme sont les seuls à disposer de ce privilège.

PM : Vos enfants [il en a trois] jouent-ils sur PlayStation ?

BB : Mon fils de 13 ans, Benjamin, est nettement plus balèze que moi. Il est né avec, pas moi... C'est lui qui me dit que la télé, «objet» caractéristique de mon époque, est aujourd'hui superficielle et ringarde. Que désormais, grâce à l'interactivité, le monde n'est plus servi sur un plateau.

PM : Comment vous définiriez-vous ?

BB : J'ai une conviction profonde et je suis passionné. Par conséquent, je me bats. L'avenir appartient aux personnes qui développent des pôles d'excellence et des passions. Je travaille dans le secteur qui a le plus d'avenir dans le courant du siècle prochain. Mon but n'a jamais été de gagner un max d'argent, encore moins de jouer les opportunistes.

PM : Quelle est la vocation d'Infogrames ?

BB : Je refuse de croire qu'à l'instar de l'industrie du septième art, celle du jeu appartient aux Américains et aux Japonais. Il faut un pôle européen très fort, voici le défi d'Infogrames. Nous sommes classés parmi les dix premiers éditeurs mondiaux et nous visons clairement la première place.

PM : Première place détenue par Electronic Arts ?

BB : Infogrames souhaite aller chercher EA sur son propre terrain. C'est pourquoi nous nous apprêtons à lancer une gamme sport. Comment, en tant qu'Européens, pouvons-nous accepter qu'un éditeur américain s'accapare le foot et signe des contrats importants avec la FIFA ? Ce sport est avant tout le nôtre. Je leur laisse le base-ball et le foot US, mais le foot - le «soccer» - nous appartient.

PM : C'est de là qu'est née l'idée de sponsoriser des équipes de foot ?

BB : C'était le seul moyen d'être crédible aux yeux des consommateurs. Il fallait légitimer Infogrames. Nous avons donc décidé de nous investir autrement qu'en développant des simulations de foot. Le partenariat et le sponsoring - de Ronaldo et de l'équipe du Brésil, par exemple - sont d'excellents moyens de se faire connaître et de montrer que nous sommes présents sur le créneau. Je ne parle pas de sponsoring passion, mais de sponsoring stratégique. Disposer d'une voiture de rallye estampillée Infogrames au rallye de Finlande s'inscrit dans la même démarche.

PM : Battre Electronic Arts «à la loyale» est un réel challenge pour vous ?

BB : Je veux monter sur le ring. La bataille sera rude. Si EA sort vainqueur en ce moment, c'est grâce à une excellente politique marketing. Ces mecs sont des bons ! Ne pas omettre également qu'Electronic Arts œuvre sur un territoire nettement plus en avance que le nôtre, les States en l'occurrence. Ça aide.

PM : C'est la raison pour laquelle vous souhaitez vous implanter sur le continent Nord-américain ?

BB : Pas seulement. Infogrames ne vise pas uniquement les Etats-Unis. Le marché est porteur mais je préfère être patient et gravir les échelons progressivement. Des structures se créent également en Amérique Latine ou se renforcent partout en Europe. Nous tentons de promouvoir un style et un esprit. Infogrames travaille avec plus de cinquante studios de développement dans le monde. L'Asie aussi m'attire beaucoup... Mais, pour l'instant je dois me contenter de «regarder». Récupérer des concepteurs nippons et s'implanter là-bas fait partie de mes envies. Dans l'immédiat, mieux vaut comprendre ce qui s'y passe, leur façon de fonctionner à l'orientale. Y aller seul serait voué à l'échec.

PM : Vous ne cachez pas que des équipes de développement bossent actuellement sur des jeux Dreamcast...

BB : Il est indispensable d'avoir des gens à la pointe de la technologie. Dans ce secteur, être à la pointe est rentable. Concevoir sur Dreamcast avec pour intention de commercialiser des produits de qualité rembourse nos travaux de recherche et de développement. Le fait de changer de configuration, d'avoir recours à de nouveaux outils... Tout cela sert pour plus tard.

PM : Pourquoi le catalogue de jeux Infogrames comprend-il davantage de softs sur Nintendo 64 - et bientôt sur Dreamcast, allons-y ! - que sur PlayStation ?

BB : Parce que notre stratégie consiste à générer des hits sur PlayStation, à l'image de V-Rally. Nous préférons par conséquent lancer peu de titres, mais des titres qui toucheront le grand public. Contrairement à la N64 assimilée à un jouet et destinée à une catégorie spécifique d'acheteurs.

PM : Que représente la PlayStation pour vous, connaissant le succès dont elle fait l'objet ?

BB : La PlayStation est un support de masse. Grâce à cette console, nous sommes passés du «monde de la moto» réservé aux initiés, avec ses termes techniques, au «monde de la voiture» beaucoup plus accessible. La PlayStation est la Ford T du marché. Le consommateur est dans le trip «J'ai du plaisir à jouer et ça me rend service, en famille». Une nouvelle ère s'est ouverte depuis son arrivée.

PM : Selon vous, nous vivons une époque formidable en matière d'interactivité ?

BB : Certainement, mais le meilleur reste à venir. Nul n'a encore mesuré la force de la révolution de l'interactivité dans la société actuelle. Ma certitude : les plus grands développeurs de jeux vidéo ne sont pas encore nés.

PM : Un futur radieux en perspective...

BB : Je pense que l'ordinateur est condamné à disparaître. Dans dix ou vingt ans, le terme «ordinateur» sera aussi obsolète que «gramophone» aujourd'hui. Un ordinateur servira d'outil de développement mais la notion d'ordinateur familial aura définitivement disparu. Je prévois des «médiatels», des «superphones», des objets qui ressembleront au i-Mac dans la forme. Ils permettront de surfer sur le Net, de communiquer et de participer à des vidéo-conférences. Pour travailler, les enfants auront un ordinateur scolaire avec pour seule fonction l'apprentissage à l'école. Des consoles ultra performantes prendront le relais... La boîte noire supposée servir à tout et n'importe quoi tombera dans les oubliettes. En électronique, les Japonais n'affirment-ils pas «Un usage par produit» ? Le discman, le walkman, la PlayStation, autant de machines dédiées à un seul usage... D'où leur succès.

PM : Selon vous, le marché des jeux sur console est-il voué à une saturation ?

BB : Non. Je pense même que, par précaution, Sony Computer sous-estime les chiffres de vente de consoles PlayStation. D'ici à l'an prochain, le phénomène va croître à condition de conserver la mainmise sur le grand public pour Sony.

PM : Comment aimeriez-vous voir évoluer le secteur du jeu ?

BB : Les jeux sont encore trop chers, il suffit de se baser sur les chiffres de vente extraordinaires des titres de la gamme Platinum pour s'en persuader. Le prix d'un jeu doit davantage tendre vers celui d'un CD audio. Le seul moyen pour le transformer définitivement en produit de masse. Une vraie discussion à ce sujet avec les constructeurs serait la bienvenue.

PM : Quel titre piocherez-vous dans les rayons à Noël ?

BB : Bonne colle. Je ne sais pas... J'ai presque failli répondre Tomb Raider III, mais ça n'aurait pas été original. D'autant plus, que je n'envisage pas de phénomène Lara Croft cette année... Non, je ne vois pas de titres émerger du lot. Sur PC, peut-être.

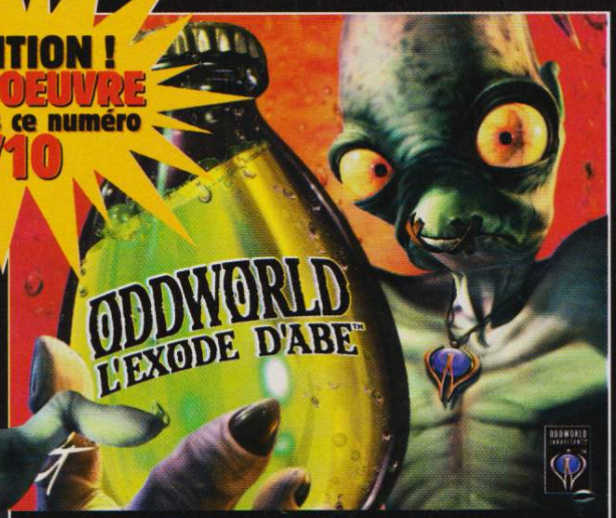
INFOGRAMES EN SIX DATES CLÉS

Juin 1983 - Avec Christophe Sapet, Bruno Bonnell créé Infogrames (dans un garage).
1993 - Infogrames entre en bourse.
Octobre 1995 - Bruno Bonnell est élu «Manager européen de l'année».
1996 - Infogrames rachète Ocean Software, développeur/éditeur anglais.
1997 - Infogrames rachète les actifs de Philips Media
1998 - Infogrames investit dans Game One, chaîne européenne exclusivement consacrée aux jeux vidéo, accessible actuellement par le satellite.

GRAND CONCOURS

Oddworld
l'Exode d'Abe

ATTENTION !
CHEF-D'OEUVRE
Testé dans ce numéro
9/10



PlayStation®

Gagnez 1 jeu l'Exode d'Abe par jour sur le

ODDWORLD INHABITANTS™

3615 PSNEWS

1,29frs/mn

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

CONCOURS VALABLE DU 01 AU 30 NOVEMBRE 1998

Versions Longues

Une chose est certaine : les jeux avec astuces se font rares ! N'y voyez pas là de la mauvaise volonté de notre part, c'est juste que le nombre de jeux sortis sur la PlayStation est légèrement en baisse ces derniers temps. Cela dit, vous pourrez toujours vous consoler avec les astuces que nous vous présentons ce mois-ci. Et puis c'est mieux que rien diront certains... Allez, c'est parti !

Rogue Trip

Combattre au niveau du boss Casino

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : R1, R2, L1, L1, ✕ ○

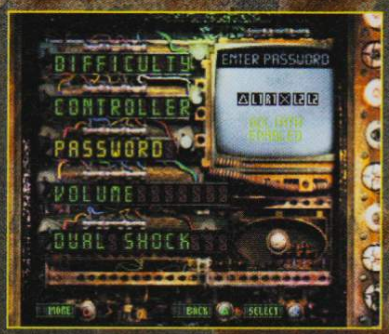
Tous les codes doivent être entrés dans ce menu.

Soucoupe volante

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : R1, □ ✕ □ L2, ○

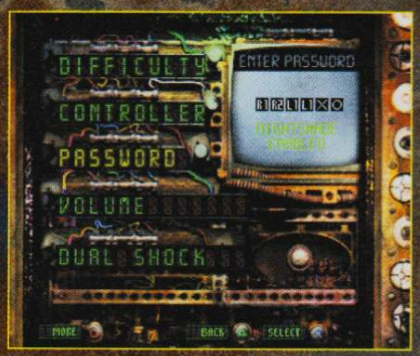
Jouer avec Goliath

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : △ L1, R1, ✕ L2, L2



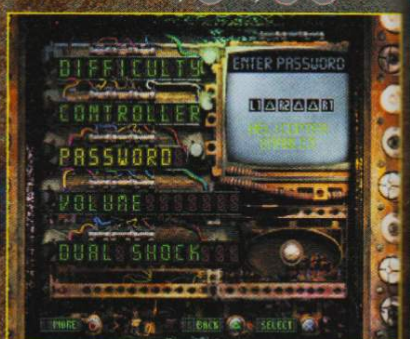
Jouer avec Nightshade

Dans le menu des passwords entrez le code suivant : R1, R2, L1, L1, ✕ ○



Helicoptère

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : L1, △ R2, △ △ R1



Découvrir les nouveaux jeux du mois, vous en rêviez ?

Grâce à PlayStation Magazine et Micromania c'est désormais possible

INVITATION

Les rendez-vous Micromania

Le mercredi 11 & le samedi 14 novembre
venez découvrir ODT

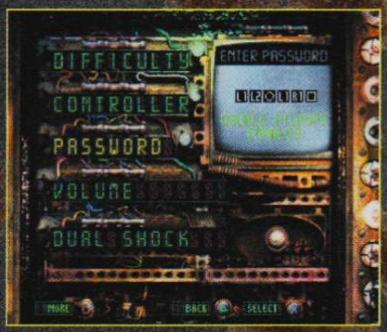
Le mercredi 25 & le samedi 28 novembre
venez découvrir Cool Boarders 3

dans tous les Micromania

Rogue Trip (suite)

Double pick-up

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant :
L1, L2, ○ L1, R1, □



Armure plus puissante

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : R1, △ R1, △ L1, □

Turbo illimité

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant : □ ✕ ○ △ R1, R2

Niveau funtopia en mode challenge

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant :
✕ ○ L2, ✕ □ L1

Niveau gulch en mode challenge

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant :
✕ □ ○ L1, L2, □

Boss de la bataille 1

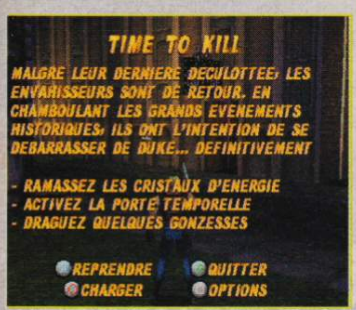
Dans le menu des passwords, entrez le code suivant :
○ R2, R1, □ L1, R2

Démo de Duke Time to Kill

Dans le menu des passwords, entrez le code suivant :
□ □ ○ ○ △ △

Duke Nukem : Time to Kill

Sélection des niveaux



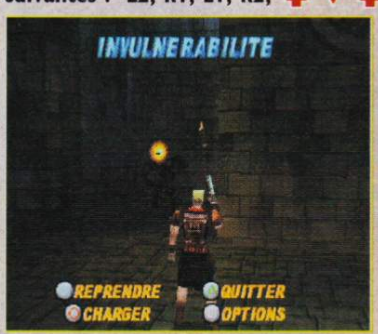
Faites toutes les astuces pendant la Pause !

Faites → ou ← pour sélectionner votre stage.

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓ neuf fois, ↑. Ensuite, quittez le jeu et revenez au menu principal : l'option time to kill sera apparue. Utilisez-la pour sauter les niveaux en faisant → ou ← et en validant avec le bouton ✕.

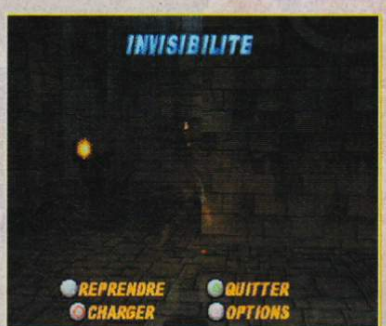
Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L2, R1, L1, R2, ↑ ↓ ↑ ↓ Select, Select.



Invisibilité

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes :
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.



Munitions illimitées

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes :
← → ← → Select, ← → ← → Select.

Invincibilité temporaire

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes :
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

PSYGNOSIS

Grand concours Formula One 98

Gagnez 1 jeu par jour

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMULA 1 98

LICENCE OFFICIELLE

PlayStation®

sur 3615 PSNEWS

1,29 frs/mn

Concours valable du 01 au 30 novembre 1998

Duke Nukem : Time to Kill (suite)

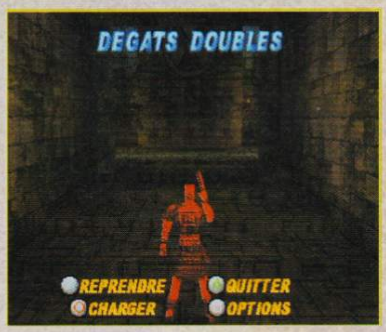
Toutes les armes

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

L1, L2, ▲ L1, L2, ▼ R1, ▶ R2, ◀.

Tous les items

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : R1 cinq fois, L2 cinq fois.



Plus de dommages

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Duke a une grosse tête

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : R1 neuf fois, ▲.

Duke a une petite tête

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : R1 neuf fois, ▼.

Les adversaires ont des grosses têtes

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : R1 neuf fois, ◀.

Bio Freaks

Combattre les clones

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez la touche Select enfoncée en validant votre personnage.

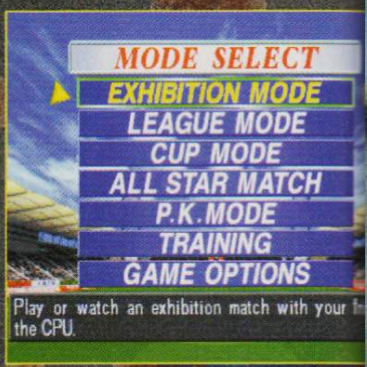
Vue à la première personne

Commencez une partie en mode 1 joueur puis à n'importe quel point du jeu, pressez et maintenez enfoncées les touches suivantes : L1, L2, R1, R2. Toujours avec ces boutons maintenus, faites ◥. Si l'astuce a été réalisée avec succès, la vue de caméra basculera toute seule dans le nouveau mode. Pour annuler la vue à la première personne, il suffira de refaire la même opération une seconde fois.

ISS Pro '98

Equipe All-Star

Sur l'écran des menus généraux, placez le curseur sur exhibition game puis faites ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ ○ ✕. Un son vous confirmera que l'astuce est enclenchée. Ensuite, maintenez L1 + R1 puis faites ✕ sur l'écran de sélection des pays pour obtenir le Classic All Stars team.



Mettez votre curseur sur Exhibition mode, puis faites les manipulations.

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION

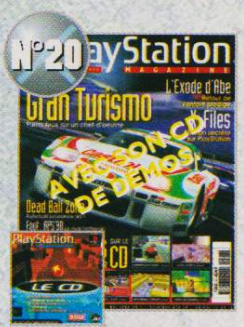
7 DÉMOS SUR LE CD !
Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathrap Dungeon (non jouable).
MAKING OF : Men in Black.
CASTINGS : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, TOCA Touring Car...
TRAVELLINGS : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
GROS PLAN : Cut Killer, Millionnième PLayStation.
VERSIONS LONGUES : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

6 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
MAKING OF : Rascal, Snow Break.
CASTINGS : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
TRAVELLINGS : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
GROS PLAN : Air, Casper Van Dien.
VERSIONS LONGUES : Spécial Final Fantasy VII.

5 DÉMOS SUR LE CD !
Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
MAKING OF : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
CASTINGS : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
TRAVELLINGS : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
GROS PLAN : Afro Jazz.
VERSIONS LONGUES : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

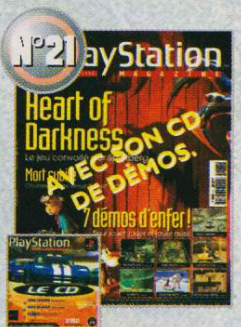
6 DÉMOS SUR LE CD !
Bloody Roar (jouable), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (Yaroze jouable).
MAKING OF : Newman Hass, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
CASTINGS : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, NFS 3...
TRAVELLINGS : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak 98'...
GROS PLAN : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
VERSIONS LONGUES : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Tourning Car, Spécial Bushido Blade...

7 DÉMOS SUR LE CD !
Gran Turismo (non jouable), Gex-Enter the Gecko (jouable), Rascal (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Kula World (non jouable), Crime Killer (jouable), M6 Turbo Racing (jouable).
MAKING OF : Dossier la Planète Foot avec un reportage sur toutes les prévisions, O.D.T., Legend : Sword & Blood...
CASTINGS : Metal Gear Solid Snake, Batman & Robin, Forsaken, Bushido Blade 2...
TRAVELLINGS : Resident Evil 2, Need for Speed 3, Dark Omen, Diablo, Neewman Haas ...
GROS PLAN : Fonky Family...
VERSIONS LONGUES : Pitfall, Gex, MDK, Skullmonkeys, Steel Reign, Mass Destruction...



6 DÉMOS SUR LE CD !
Newman Haas Racing (jouable), Kula World (jouable), Forsaken (jouable), Dead Ball Zone (jouable), The Incredible Coneman (jouable), Terra Incognita (jouable).
MAKING OF : L'Exode d'Abe, dossier Crystal Dynamics, X-Files, Planète Foot...
CASTINGS : Heart of Darkness, Total NBA 98, Dead or Alive, Road Rash 3D...
TRAVELLINGS : Gran Turismo, Forsaken, Lucky Luke...
GROS PLAN : Useless...
EN COULISSES : Elysée Ade...
VERSIONS LONGUES : NHL Powerplay'98, Auto Destruct, Indy 500, Pitfall 3D...

7 DÉMOS SUR LE CD !
Gran Turismo, Resident Evil 2, Time Shock, Cardinal Syn, Klonoa, Dead or Alive, Rocks and Gems
MAKING OF : Heat of Darkness, Spyro the Dragon, Mission Tesla...
CASTINGS : Bio F.R.E.A.K.S. Pet in TV, Depth Domino, Extreme Snowboarding, Ex Machina...
TRAVELLINGS : Coupe du Monde 98, Road Rash 3D, Alundra, Total NBA 98, Klonoa...
GROS PLAN : DJ Gil'R...
EN COULISSES : Thierry Gaertner
VERSIONS LONGUES : Moto Racer, Motorhead, Need for Speed 3, Reboot, Armored Core...



7 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
Theme Hospital, Gravitation, Blast Radius, Circuit Breakers, Bomberman World, Colin Mc Rae Rally, Treasure of the Deep.
REPORTAGE : Bilan complet de l'E3
MAKING OF : MediEvil, S.C.A.R.S...
CASTINGS : Rushdown, Le 5e Elément, Final Fantasy VIII, ISS Pro 98...
TRAVELLINGS : Heart of Darkness, Colin Mac Rae Rally, Dead or Alive, Sentinel Returns...
GROS PLAN : Fear Factory, Eric Chahi...
EN COULISSES : Eric Chahi...

9 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
JOUABLES : Tekken 3, S.C.A.R.S., Auto Destruct, Dark Omen, Sentinel Returns, WLS'98, Wreckin' Crew. NON JOUABLES : Ninja, Alundra.
MAKING OF : Future Cop L.A.P.D., dossier Activision... PORTRAIT : Lara Croft.
CASTINGS : L'Exode d'Abe, MediEvil, Cool Boarders 3, Ninja, C3 Racing, Yannick Noah, Bust a Groove...
TRAVELLINGS : Tekken 3, Pocket Fighters, S.C.A.R.S., Alerte Rouge : Mission Tesla, ISS Pro'98...
GROS PLAN : Lauryn Hill.
EN COULISSES : Jean-Baptiste Bolcato (ODT).
VERSIONS LONGUES : Circuit Breakers, Colin McRae Rally, Mortal Kombat 4, Crime Killer...

HORS SÉRIE PLAYSTATION MAGAZINE NUMÉRO 4
Un numéro spécial solutions et astuces Soluces : Forsaken, Diablo, Resident Evil 2, Men in Black, Riven, Versailles, Alundra, International Rally Championship...
Astuces : Dead or Alive, San Francisco Rush, Cardinal Syn, Treasures of the Deep, Vigilante 8, Bomberman World...

ATTENTION ! LES NUMÉROS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 ET 15 AINSI QUE LES TROIS PREMIERS HORS SÉRIE SONT DÉJÀ ÉPUISÉS.

Nouveau ! Les reliures PlayStation Magazine

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandon 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 (49 + 7), soit un total en francs de .....
- Je commande le HS N°4 ..... à 42 (35 + 7), soit un total en francs de .....

Soit un total global en francs de.....

RANGEZ VOS MAGAZINES

- Je commande ..... reliure(s) à 69

soit un total en francs de .....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .....

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....
.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Judge Dredd

Invincibilité

Entrez le code suivant dans le menu des meilleurs scores : !EIKKIN

Entrez les codes dans cet écran.

Personnages déformés

Entrez le code suivant dans le menu des meilleurs scores : !PEMON?

Voir la séquence de fin

Entrez le code suivant dans le menu des meilleurs scores : ?LOVESEXY?

Dix crédits

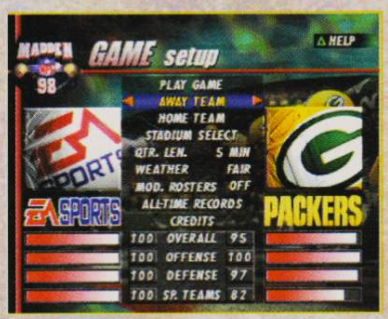
Entrez le code suivant dans le menu des meilleurs scores : !BEDSTRAW!

Madden '98

Equipes bonus

Entrez l'un des noms suivants, dans le menu create player, pour faire apparaître les équipes suivantes :

EA Sports : entrez ORRS HEROES
Tiberon Team : entrez LOIN CLOTH
All Time Leaders : entrez LEADERS
All Time All Madden : entrez COACH
All '60s : entrez PAC ATTACK
All '70s : entrez STEELCURTAIN
All '80's : entrez GOLD RUSH
NFC Pro Bowl : entrez ALOHA
AFC Pro Bowl : entrez LUAU



C'est dans le menu de création des joueurs qu'il faudra entrer les codes.

Stades cachés

Entrez l'un des noms suivants, dans le menu create player, pour faire apparaître les stadium suivants :

Astrodome : entrez JETSONS
Cleveland Browns Stadium : entrez DAWGPOUND
Old Miami Dolphins Stadium : entrez DANDAMAN
Old Oakland Stadium : entrez SNAKE
Old Tampa Bay Stadium : entrez BIG SOMBRERO
RFK Stadium : entrez OLDDC
Tiburon Sports Complex : entrez SHARKSFIN
Wild West : entrez GHOST TOWN

Cheat

Entrez l'un des noms suivants, dans le menu create player, pour activer les cheats suivants :

Meilleure défense arrière : entrez LEECH
Placage : entrez GLOVES
Coup de pied long : entrez BIGFOOT

R-Type

Toutes les armes

Pendant le jeu, faites la Pause (que vous jouiez à R-Type 1 ou 2); puis maintenez enfoncée la touche L2. Ensuite faites ▶ ▲ ◀ ▶ ▼ ◀ ▲ ▶ suivie de l'un des boutons suivants selon l'arme que vous désirez activer : △ □ ✕ ○ ou R1.

Faites la Pause pendant le jeu.

BULLETIN D'ABONNEMENT

PS238

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ **Oui, je m'abonne** à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu L'Exode d'Abe au prix exceptionnel de **539 frs** au lieu de 673 frs, soit une économie de 134 frs !

☐ **Oui, je préfère** m'abonner uniquement à PlayStation Magazine pour :

○ 6 mois (6 numéros) au tarif de **245 frs** au lieu de 294 frs, soit un mois de lecture gratuite !

○ 1 an (11 numéros) au tarif de **439 frs** au lieu de 539 frs, soit 2 mois de lecture gratuite !

Offre valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez aussi acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 frs et le jeu L'Exode d'Abe au prix de 379 frs (+16 frs de frais de port et d'emballage).

Voici mes coordonnées :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....
Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ 19⌊⌊
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Expire le ⌊⌊ ⌊⌊
Pseudo : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo sur le 3615 PSNEWS **avant** d'envoyer votre bulletin.

Signature

Une bien belle récolte ce mois-ci. De quoi nous mettre de bonne humeur. Comme prévu, on se presse au portillon de la médiocrité. Lara Croft n'est pas encore là, alors, il faut tenter sa chance. Voici la liste exhaustive des titres qu'il vous faudra donc éviter en ces périodes qui précèdent Noël.

ACTUA TENNIS 99

Cette simulation de tennis est un raté de plus à mettre à l'actif de la branche sportive de Gremlin (Actua Soccer 1 et 2). Affichant sans le moindre complexe une animation d'une mollesse «gastéropodique», et une réalisation graphique en trois couleurs indigne des débuts de la console, Actua Tennis 99 ne peut, en aucun cas, prétendre rivaliser avec la nouvelle référence en la matière : Yannick Noah All Stars Tennis 99. Bon, arrêtons là. On ne va pas s'acharner plus longuement sur ce titre. Si vous êtes un fan de cette discipline, économisez plutôt vos petits yeux et allez dévorer illico presto le travelling consacré au chef-d'oeuvre des Smart Dog.

Gremlin devrait un jour regarder ce que fait EA Sports et s'en inspirer. La gamme sport de l'éditeur britannique a vraiment du mal à convaincre.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE SIMULATION
EDITEUR GREMLIN
DISPONIBLE NOVEMBRE 98

GUY ROUX FOOTBALL MANAGER 98

Ceux que le genre n'effraie pas pourront se laisser tenter sans hésitation par Guy Roux Football Manager 98. Bien que moins complexe que la plupart des titres de management tournant sur PC, cette simulation, signée Ubi Soft, offre toutefois la possibilité aux joueurs d'intervenir sur un nombre de paramètres étonnamment vaste. Sponsoring, gestion financière, gestion des effectifs, entraînement, investissement du club... il y a ici largement de quoi se faire une rupture d'anévrisme. Un reproche toutefois : les développeurs aurait pu apporter un peu plus de soin à l'habillage de leur titre. L'austérité des nombreux menus étant loin de faciliter l'immersion du joueur.

Voilà un jeu qui a bien failli se retrouver dans notre «Si mauvais...». Etonnante politique d'Ubi Soft qui consiste à envoyer les jeux avec autant de retard.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE SIMU. ET GESTION DE FOOT
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DEPUIS DÉBUT JUILLET 98

BIO FREAKS

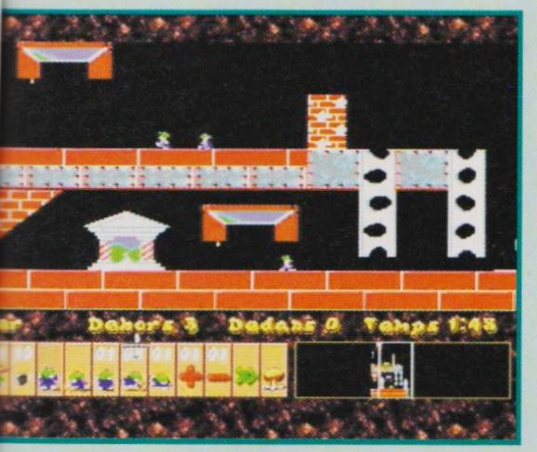
L'excellence ne fait pas partie du vocabulaire de Midway. Souvenez-vous du très ringard War Gods... D'emblée les programmeurs ont tout faux : Bio Freaks ne comporte que huit personnages ! Plusieurs théories s'offrent à nous. Soit les gars de Midway sont radins, soit ils n'ont jamais joué à un titre concurrent, du genre sur PlayStation, en l'occurrence à Tekken 3, par exemple. Le système de jeu qui vous permet de mitrailler vos adversaires rend les parties particulièrement assommantes et inintéressantes, surtout quand on sait que cette attaque ne nécessite qu'un bouton ! Moralité : Midway s'est surpassé ! Comme d'hab'...

Midway est sans aucun conteste le développeur habitué aux navets de première. Un gage de médiocrité lorsque son nom est inscrit sur une boîte.

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE BASTON
EDITEUR MIDWAY
DISPONIBLE DES MAINTENANT



LEMMINGS

Oh ! No More Lemmings !

Tout comme Tetris, Lemmings fait partie de ces jeux de réflexion qui ont scotché de manière quasi-hypnotique toute une génération de joueurs devant leur écran. Huit ans après leur première apparition, les petits rongeurs «assistés de la life» débarquent sur la console 32 bits de Sony dans leur version d'origine. Soit plus de 200 niveaux répartis sur deux titres mythiques : Lemmings et Oh ! No More Lemmings ! Une aubaine pour les nostalgiques. Le hic dans l'histoire, c'est que ce petit voyage dans le temps revient un peu cher : 299 frs + 149 frs pour la souris (indispensable) ! Pas très chouette. Psygnosis aurait pu au moins faire un effort pour que cette réédition intègre la gamme Platinum.

Psygnosis cherche à gagner de l'argent ! Ce Lemmings original, au coût de développement quasi-nul, constitue une opération marketing plus que limite.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE **RÉFLEXION**
EDITEUR **PSYGNOSIS**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**

MEGAMAN X4

Voilà ce qu'on pourrait appeler un Megaman sans surprises. Pur jeu de plates-formes, cette version X4 vous propose de jouer soit avec notre héros en armure bleue, soit avec un nouveau venu appelé Zéro. Ce dernier possède une puissance de frappe très supérieure à celle de Megaman, mais il ne peut pas tirer à distance, ce qui est un désavantage certain. La réalisation d'ensemble de cette version fait penser aux bornes d'arcade du début des années 90. C'est clair, coloré et bien animé, mais cela fait désormais un peu pauvre sur PlayStation. Chacun des huit stages qui vous sont imposés, sont divisés en deux parties. On les traverse a priori sans problèmes jusqu'au moment où on arrive devant les boss de ces dit niveaux. Là, les choses se gâtent. Du par coeur un peu bête et méchant

Capcom nous avait habitués à mieux. En exploitant le filon des Megaman, l'éditeur tombe un peu à côté de la plaque. Etonnant.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **PLATE-FORME/ACTION**
EDITEUR **CAPCOM**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**

NFL EXTREME

L'ambition de NFL Extreme est claire, réconcilier les joueurs européens avec un sport perçu comme trop complexe : le foot américain. Tout ici a donc été simplifié. Les effectifs des équipes ont été divisés par deux, les tactiques sont moins complexes et le gameplay se rapproche plus de NBA Jam que d'une véritable simulation. Cependant, malgré une prise en main immédiate et une réalisation globale plus qu'honorable, l'intérêt de ce titre sympathique s'émousse assez rapidement, l'IA étant beaucoup plus limitée que dans la majorité des simulations sportives. Si vous souhaitez vous initier au foot ricain, la meilleure option reste encore d'aller voir du côté d'EA Sports, vous ne le regretterez pas.

Sony tente de séduire les quelques adeptes européens des sports U.S. Une production sans doute originale mais aussi foncièrement curieuse.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **SIMU. FOOT RICAIN**
EDITEUR **SONY OF AMERICA**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**

NASCAR 99

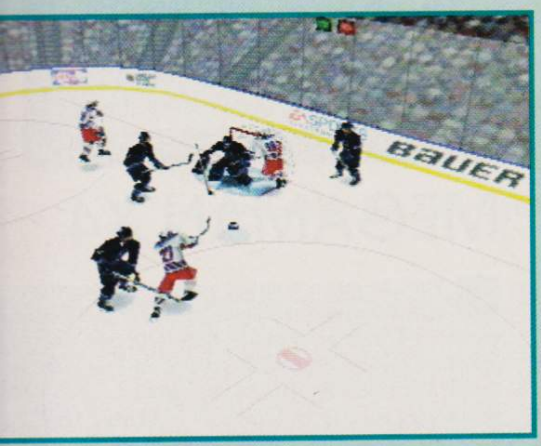
Un ovale, deux ovales, trois ovales, quatre ovales, cinq ovales, six ovales... Avec Nascar 99, tourner en rond prend toute sa signification. Sur les 18 circuits proposés par cette simulation de Nascar signée EA Sports, on dénombre très exactement 15 anneaux ! On se fout de qui, là, au juste ? Des Américains, de leur sport mécanique, des joueurs peut-être ? Une chose est sûre, ce titre insipide n'a pas dû demander aux développeurs de gros efforts de programmation. La réalisation globale fleure bon le licenciement. Bah ! EA Sports nous aura au moins démontré une chose : avec un peu de bonne volonté et des moyens plus importants, il était possible de faire vraiment pire que Formula One '98 ! La performance du mois.

EA Sports s'entête à sortir en Europe des simulations de Nascar. Les quelques adeptes de la discipline seront aux anges, les autres passeront leur chemin.

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE **COURSE SUR OVALES**
EDITEUR **EA SPORTS**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**



NHL 99

Pas de surprise, on reste avec cette édition 99 de NHL dans le domaine de la réactualisation pure, les innovations cette année se comptant sur les doigts de la main d'un Yakuza : des hockeyeurs mieux modélisés, une motion capture un chouïa plus réaliste, un nouveau mode de jeu adapté aux débutants et la possibilité de customiser ses tournois. En d'autres termes, rien qui ne rende cette nouvelle mouture réellement indispensable. On déplorera au passage un léger manque de fluidité, défaut que ne connaissait pas NHL 98. Une excellente simulation de hockey malgré tout, speedée et à la jouabilité bien étudiée.

EA Sports reste fidèle à lui-même. Les réactualisations de la gamme sport de chez EA laissent parfois sceptiques, surtout lorsque les innovations sont rares.

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE **SIMU. HOCKEY**
EDITEUR **EA SPORTS**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**

RUSHDOWN

Jeune développeur de jeux, C+ Multimédia prouve, avec Rushdown, qu'il doit encore faire ses preuves. D'une qualité de réalisation somme toute honnête, Rushdown pèche, en fait, surtout par sa jouabilité assez peu excitante et basique. Le jeu est divisé en quinze pistes de course. Cinq sont dédiées au snowboard, cinq au canoë et cinq autres, enfin, au VTT. Les sensations ressenties en snowboard et VTT sont assez proches, et le jeu consiste simplement à essayer d'aller le plus vite possible et à prendre les virages de façon serrée pour ne pas se faire distancer par l'adversaire (ordinateur ou humain, le jeu à deux étant prévu). On peut également effectuer des sauts pour couper certaines trajectoires et gagner du temps. En canoë, le rythme est plus lent et les sensations diffèrent un peu. C'est plus facile et agréable mais le jeu, là encore, ne confine pas au génie. Un titre sans relief qui lasse rapidement et qu'on oubliera sans doute bien vite.

Canal+ se lance dans le jeu vidéo sur PlayStation ! Un premier essai manqué qui sollicite notre indulgence. Ce n'est qu'un début.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **SIMU. DE GLISSE**
EDITEUR **CANAL+ MULTIMÉDIA**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**

TEST DRIVE 5

Test Drive 4 avait divisé les membres de la rédaction. Le cinquième volet, au contraire, a mis tout le monde d'accord. A part un nombre de bolides et de circuits plus important, le titre d'Accolade ne présente aucune innovation technologique majeure par rapport au précédent volet. Etant donné que la réalisation, le réalisme du pilotage et surtout le gameplay sont très loin d'atteindre le niveau de perfection des meilleures simulations actuelles (Gran Turismo, Colin McRae Rally et Need for Speed 3, pour ne pas les citer), il semble logique que cette suite facile orchestrée par Pitbull Syndicate finisse sa carrière sur l'étagère de votre boutique préférée.

Nous vous parlions en détails d'Accolade, le mois dernier. Habitué aux titres médiocres, l'éditeur poursuit sa route, fidèle à lui-même.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE **COURSE AUTO**
EDITEUR **ACCOLADE**
DISPONIBLE **NOVEMBRE 98**

ROGUE TRIP

Allez, si on compare avec ce qui se faisait en 95 sur PlayStation, Rogue Trip est sympa. Mais, au jour d'aujourd'hui, ce énième Twisted Metal des (décidément) fort minables développeurs de Single Trac ne pousse pas la chansonnette en rythme. Moche, pas très rapide, ni très fluide et certainement tout sauf original, Rogue Trip m'a moins amusé encore que Twisted Metal World Tour (d'ailleurs mieux réalisé). Certes, les modes de jeu sont nombreux et il est possible de jouer en link jusqu'à 4... De quoi rire environ 15 minutes, puis de passer à autre chose de moins débile.

A Propos... de Gt Interactive, il faut savoir qu'en dehors d'Oddworld (Abe 1 & 2), l'éditeur n'est pas gâté en talent. Mais rassurons-nous, Single Trac figure parmi les pires sous cette bannière !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE **ACTION**
EDITEUR **GT INTERACTIVE**
DISPONIBLE **DES MAINTENANT**

Non, vous ne rêvez pas

PlayStation Magazine chaque mois dans votre boîte aux lettres

c'est possible !

En plus 120 min. à tarif préférentiel sur 3614 PSNEWS

Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite en vous abonnant

© Namco

PS118

BULLETIN D'ABONNEMENT

retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour :

- ☐ **1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 Numéros gratuits !**
- ☐ **6 mois (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 Numéro gratuit !**

oici mes coordonnées :

om : .....

rénom : .....

dresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Ville : .....

Date de naissance : ⌊_⌋ ⌊_⌋ **19** ⌊_⌋

*** Pseudo :** ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

- ☐ **Chèque**
- ☐ **Carte bancaire n°** ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊

Expire le ⌊_⌋ ⌊_⌋

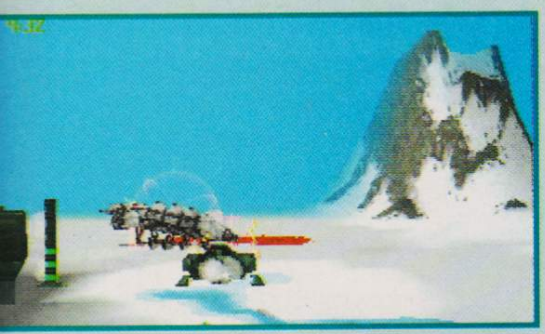
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

* Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo sur le 3615 PSNEWS avant d'envoyer votre bulletin.

V 2000



A l'instar de son illustre ancêtre Virus, V 2000 vous invite à prendre les commandes d'un aéroglisseur futuriste pour stopper, au cours d'une trentaine de niveaux, la propagation d'un virus extra-terrestre à grand coup de mitrailleuses. Comme la preview le laissait supposer, David Braben et les développeurs du Studio Frontier sont passés à côté d'une donnée essentielle : la jouabilité. L'inertie exagérée, les mouvements incessants de la caméra et le point de vue adopté rendent, en effet, le pilotage de votre vaisseau et les phases de shoot particulièrement pénibles. Résultat : le plaisir de jeu atteint le zéro absolu. Reste alors quelques bonnes idées et une atmosphère assez particulière, mais ça ne suffit pas...

Grolier Interactive connaît des débuts difficiles sur PlayStation. Après Xenocracy, c'est au tour de V2000 de fréquenter nos courts-métrages. On attend mieux.

FICHE TECHNIQUE

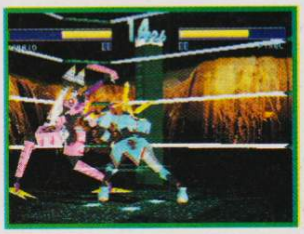
3

GENRE ACTION/STRATÉGIE
EDITEUR GROLIER INTERACTIVE
DISPONIBLE NOVEMBRE 98

ZERO DIVIDE 2

Difficile de se faire une place sur le marché des jeux de combats où Tekken règne en maître. Zero Divide 2 propose un challenge amusant avec des robots qui se détériorent au fur et à mesure du combat. Ce qui aurait pu être original ne reste finalement qu'un gadget, face à la lenteur du jeu et au manque de maniabilité de l'ensemble. Morphologiquement, les combattants sont originaux (dragon, araignée) mais leurs capacités sont mal exploitées. Le soft n'est pas mauvais en soi, mais ne peut plus faire face aux productions actuelles beaucoup plus maniables et rapides, et répondant mieux aux attentes des joueurs.

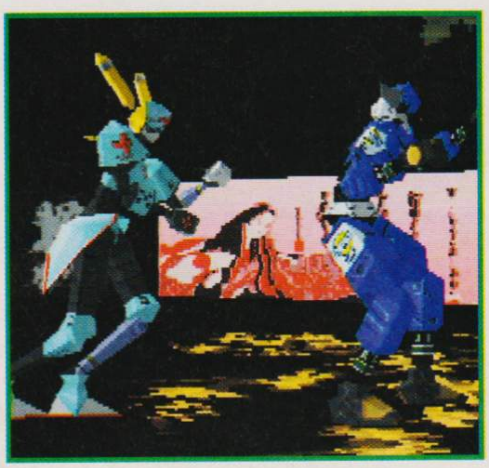
Zero Divide premier du nom n'était pas un chef-d'oeuvre et on peut raisonnablement s'étonner que Sony décide de sortir sa suite. Un choix curieux.



FICHE TECHNIQUE

2

GENRE COMBAT
EDITEUR ZOOM
DISPONIBLE DES MAINTENANT



VICTORY BOXING 2

Autant lâcher le morceau tout de suite : Victory Boxing 2 ne sera pas LE jeu de boxe du millénaire ! Très axé arcade malgré ses faux airs de simulation (cf. la phase d'entraînement), le soft propose un système de combats très simple. Votre lascar bénéficie d'une garde haute et basse ainsi que d'attaques au visage et dans le bide. Vous pourrez aussi utiliser des uppercuts et user de feintes de corps, ma foi, inutiles. Comme pour tous boxeurs qui se respectent, votre jeu de jambes vous autorisera des déplacements latéraux pour éviter les coups de votre adversaire. Sinon, il faut avouer que le titre est très répétitif et peu varié du fait qu'il ne permet pas de nombreuses stratégies de combats. Un peu drôle à deux joueurs, ennuyeux à souhait seul, ne comptez pas sur sa réalisation technique (sept vues de caméra, 3D acceptable) pour remonter dans votre estime... Pour ce coup-ci, rester passif est donc la décision la plus sage.

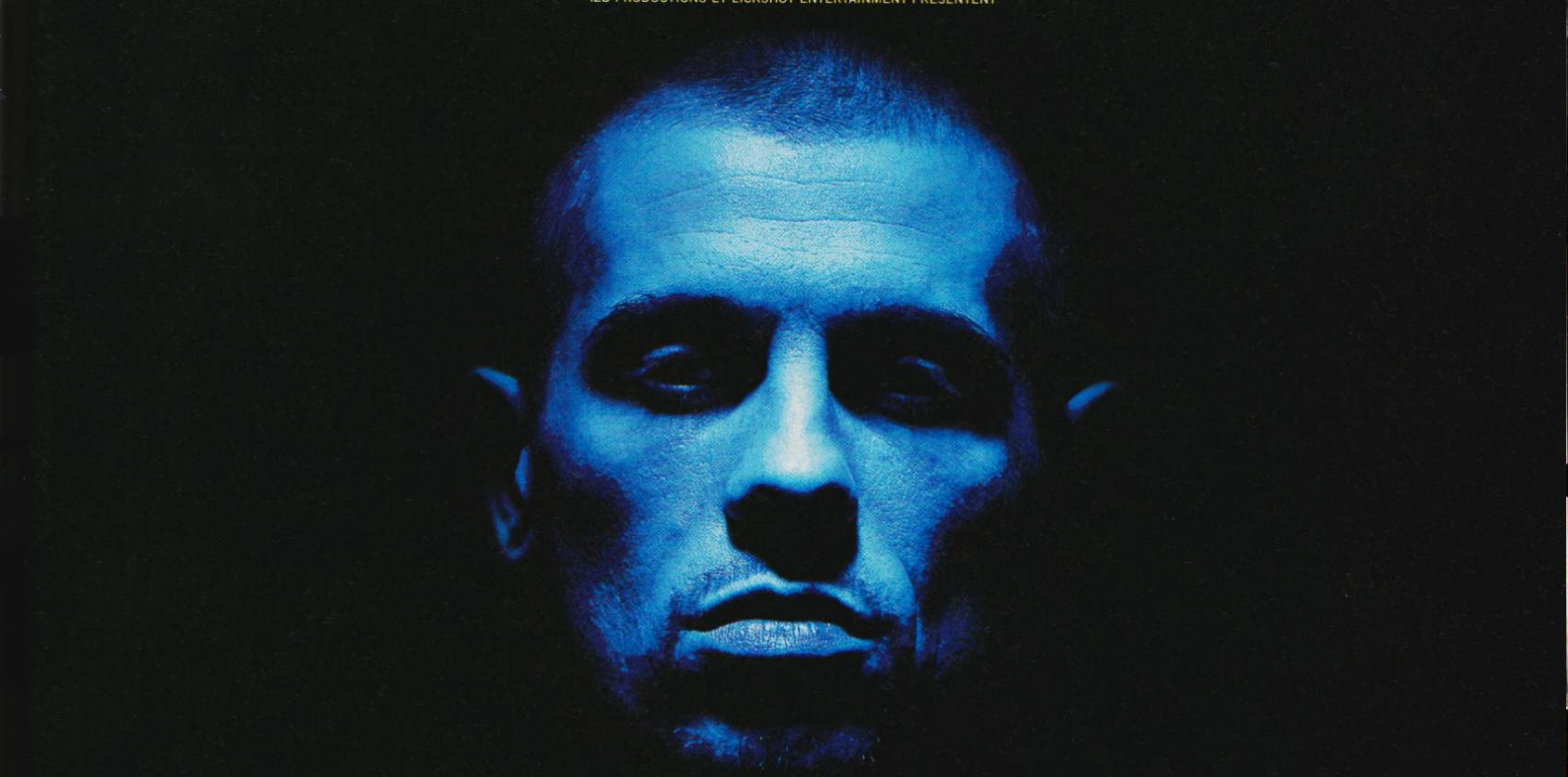
J.V.C. n'est pas un éditeur habitué aux hits... loin de là. Distribué par Virgin Interactive en France, J.V.C. n'a, jusqu'à aujourd'hui, jamais brillé.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE BOXE
EDITEUR J.V.C
DISPONIBLE DES MAINTENANT

LES PRODUCTIONS EXPLICITES ET LICKSHOT ENTERTAINMENT PRESENTENT



SUPRÊME NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST BUSTA FLEX

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National
21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome
30-11 **MONTPELLIER** Zenith / 01-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports
17-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 18-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 19-12 **GENEVE** Arena

CONCERT SUPPLÉMENTAIRE / 24-11 **PARIS** Zenith

M6 IZB LICKSHOT ENTERTAINMENT WWW.SUPREME-NTM.COM. epic SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

sommaire CD DÉMOS

MESDAMES, MESDEMOISELLES, MESSIEURS, LAISSEZ-VOUS ENVOUTER PAR LA MAGIE DE CETTE NOUVELLE GALETTE NOIRE. CE MOIS-CI, C'EST UN PEU NOEL AVANT L'HEURE. L'EXODE D'ABE ET MEDIEVIL COMPTENT PARMI LES TITRES PHARES DE CETTE FIN D'ANNÉE ? NOUS VOUS OFFRONS LA POSSIBILITÉ DE LES ESSAYER TOUS LES DEUX ! FINALEMENT AVEC PLAYSTATION MAGAZINE, C'EST NOEL EN PERMANENCE.

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

L'EXODE D'ABE

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : ACTION/RÉFLEXION
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Les différentes paroles sont indiquées dans les barres déroulantes introduites dans le jeu !

Nous attendions le retour d'Abe avec ferveur. Eh bien, après un an d'attente, le voici dans une nouvelle aventure pseudo humanitaire. Pour L'Exode d'Abe, le très atypique héros reprend son bâton de pèlerin afin de sauver d'une mort certaine ses 300 (!) compatriotes Mudokons. Imaginez un peu l'ampleur de la tâche à accomplir. Cette démonstration ne propose que le premier niveau du chef-d'oeuvre mais il y a déjà de quoi faire et... admirer. Vous y découvrirez quelques-unes des nouvelles capacités d'Abe qui désormais peut, par exemple, tenir de vrais discours à ses amis afin, par sa sympathie, de les attirer jusqu'aux téléporteurs. Aidez-nous...

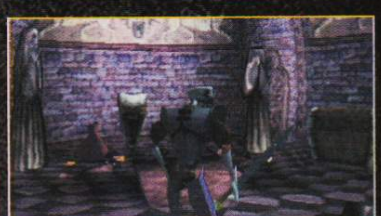
△ OU △ : SAUTER
◇ + R1 + △ : LONG SAUT
◇ + R1 : COURIR
◇ + R2 : MARCHER DÉLICATEMENT
△ : SAUTER
□ : ACTION

MEDIEVIL

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : AVENTURE/ACTION
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 4 NIVEAUX

Sir Daniel Fortesque incarne le dernier espoir du royaume de Gallowmere... et, en l'occurrence, Sir Daniel c'est un peu vous ! Courage, preux chevalier ! L'aventure à laquelle vous voici convié est tout bonnement fabuleuse de profondeur et de beauté. Un véritable conte de fées interactif. Cette version de démo vous permettra de découvrir les quatre premiers niveaux de ce sublime soft. Equipez-vous, évitez les hordes de morts vivants, escaladez la colline de Zarok, avant de défier le premier boss. Un ch'tit détail pour finir, ces niveaux ne sont en fait que des stages permettant de mieux appréhender l'aventure. Par la suite, tout prend une nouvelle ampleur !

□ OU ⊗ : ACTION
MAINTENIR □ : ACTION FORTE
○ : SAUTER
△ : PARER
L1/L2 : CAMÉRAS
L1+L2 : VUE PSEUDO SUBJECTIVE
SELECT : INVENTAIRE



MR DOMINO

EDITEUR : JVC
GENRE : DOMINO
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Je pose un domino. Je pose des dominos. Je cours, je cours et puis je pousse le tout. Si le principe de Mr Domino a le mérite d'innover sur PlayStation, il est loin de révolutionner le genre. Cette démo vous introduira dans le monde merveilleux des rectangles de nacre affublés de points noirs dans le dos et vous permettra de vous faire un avis objectif sur le produit. N'oubliez pas que vous avez le choix entre Mr Domino en personne ou bien sa dulcinée Miss Domino ! Rigolo un certain temps, il devient très vite stressant, à cause du peu de temps qui vous est imparti. Le but est d'aligner les dominos jusqu'aux petits plots brillants qui, à votre retour, déclencheront une mini-action. Un retour en enfance, euh... ou une avancée dans la retraite.

△ : COURIR
▽ : RALENTIR
△ ○ □ ✕ : POSER LES DOMINOS

THE UNHOLY WAR

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ACTION/TACTIQUE
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR 1 NIVEAU

Mélange de stratégie et de bourrinage arcade, The Unholy War s'avère assez intéressant. Malheureusement, vous ne trouverez, dans cette démo, que la phase arcade où finesse rime avec nain de jardin. Seul ou avec un pote, n'hésitez pas à passer en revue les quatre monstres que vous pourrez incarner dans ce programme. Chacun dispose de capacités et de modes de déplacements différents. N'oubliez pas non plus de ramasser tous les bonus qui tomberont sur l'aire de combats afin d'accroître votre puissance de feu. C'est la guerre mon frère.

□ ○ △ : ATTAQUES ET POUVOIRS
✕ : SAUTER

SUB

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : MUSIQUE AQUATIQUE
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR

Bienvenue dans le monde du silence. Vous incarnez ici un dauphin mélomane qui créera des sons, plus que de la musique, en ondulant son corps au travers une douzaine d'univers psychédéliques à souhait. Dans cette version, vous n'aurez accès qu'aux deux premiers de ces espaces hypnotiques. Tapotez les boutons de la manette comme vous l'entendrez puis, lorsque le moment viendra, passez de niveau en niveau. Une fois sorti (Start), jetez un coup d'oeil dans la zone à l'écart. Vous pourrez y mixer, arranger vos musiques en fonction des sons gagnés. Un titre planant qui ne vous demandera qu'un effort... appuyer sur RESET, pour relancer les autres démos !

□ ○ △ ✕ : FAIRE DE LA ZIC
△ ▽ ◁ ▷ : CONTINUER À FAIRE DE LA ZIC

NINJA

EDITEUR : EIDOS
GENRE : BASTON/PLATE-FORME
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Ninja a vraiment des gouts vestimentaires etranges. Vous avez déjà vu un ninja habille en justaucorps violet ?

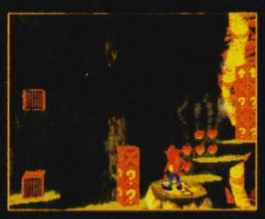
□ : COUPS DE POING
○ : COUPS DE PIED
✕ : SAUTER
△ : LANCER DES SHURIKENS
L2 : FUMÉE
R2 : COUPS SPÉCIAUX

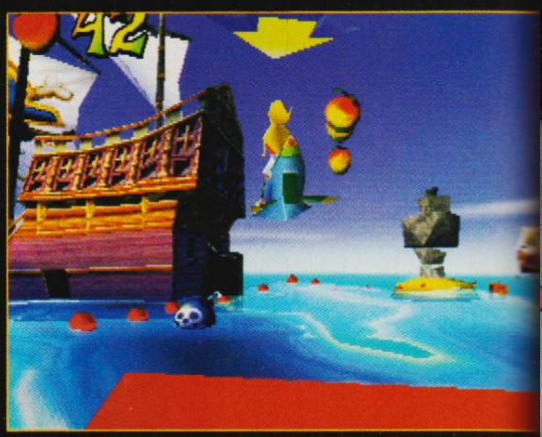
Euh bah, pas trop en fait ! Mis à part ce leger detail, Ninja renouvelle un peu le genre du beat'em up, en introduisant des elements de plates formes et de recherche. Ainsi l'aventure ne se cantonne plus à de la baston pure et dure et rompt la monotonie intrinseque à ce genre de realisation. Dans cette version, vous devrez tout d'abord trouver les differentes clefs permettant l'ouverture des grilles, puis combattre les bonzes qui fonderont sur vous. Finalement, vous aurez tout juste le temps d'admirer le boss de fin de niveau avant de quitter la présente démo. Les ninjas aiment la furtivite

CRASH BANDICOOT 3

EDITEUR : SONY C E
GENRE : PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE DE 2 MINUTES 30 ENVIRON

Nous vous en parlions il y a déjà un moment, mais il est désormais temps de joindre l'image à l'écrit. Le bandicoot le plus starise du monde a achevé sa période d'hibernation et le voici, depuis trois ans maintenant, fidèle au rendez-vous lucratif de Noël. Des surprises par milliers, de nouvelles idées délirantes et une réalisation technique époustouflante. Les mauvaises langues ont beau dire, il n'est toujours pas essoufflé, le petit père Crash !





YAROZE ET CLIP

CRÉATEUR : ED FEDERMEYER
GENRE : LABYRINTHE
JEU COMPLET NET YAROZE JOUABLE POUR 1 JOUEUR

Haunted Maze

Good to be Alive

HAUNTED MAZE

Haunted Maze n'est autre que le jeu Net Yaroze, alias «Fais toa le maime!», du mois ! Vous évoluerez dans des labyrinthes hantés (d'ou le titre) par de sombres zombis. Ces labyrinthes sont créés de manière aléatoire ce qui permet de ne jamais mettre les pieds deux fois dans le même endroit et d'espérer obtenir une quantité infinie de niveaux. Sympa ! En fait, on s'amuse pas mal avec ce jeu qu'on pourrait qualifier de Pac Man Evil. Bénéficiant d'une jouabilité exceptionnelle de simplicité et d'efficacité, Haunted Maze se révèle bien rigolo. Pour un jeu gratos, on ne peut qu'applaudir !

GOOD TO BE ALIVE

Ah ces jeunes ! Voici la petite curiosité du mois. Un clip nommé avec grace, delicatesse et plein de bon sens : Good to be Alive (en français : Ça fait du bien d'etre vivant). Cette chanson, pleine de rythme et interprétée par la très castignisée DJ Rap qui vient de commettre l'album Learning Curve. Enfin, pour ceux qui voudraient briller en société, sachez que DJ Rap fait aujourd'hui figure de référence sur la scène de la broken beat et de trip hop mélancolique. Plus la peine d'acheter Gala et Voici, PlayStation Magazine est dans la place !

△▽◁▷ : SE DÉPLACER (COMPATIBLE ANALOGIQUE)

UN COUP DES MARTIENS ?

Vous connaissez sûrement tous David Coperfield, pas le pauvre gamin, mais le magicien le plus stylé du monde ! Eh bien, apparemment, il est lecteur de PlayStation Magazine ! En effet, deux mois de suite, une démo que nous espérions vous offrir (ce mois-ci B-Movie alias L'Invasion vient de l'Espace), a complètement disparu du CD de démos que vous tenez fébrilement entre vos petites mains. Nous comprenons et partageons parfaitement l'amertume de ceux qui pourraient se sentir floués par l'absence du titre et nous avons donc décider de régler le sort de M. Coperfield ! Sachez que nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour éviter à l'avenir des erreurs de ce genre. Que les lutins malicieux tremblent, la fronde est en marche. A PlayStation Magazine, l'adage : «Jamais deux, sans trois» n'a pas lieu d'être...

annonces

ACHAT

Département 2
Achète carte Dragon Ball Z série : Power Level et DP 2 frs pièce. Tel à Yannick au 03 23 73 19 99 ou au 06 82 64 16 30 après 18h ou le week-end.

Département 3
Achète Versailles 180 frs maxi, PlayStation Mag n°19 avec CD de démos et autres revues.
Tel à Gabriel au 04 70 67 35 46 de 18 à 21h.

Département 33
Achète démos jouables pour PlayStation. Mr Guibot Mickaël, 5, rue Barennes 33000 Bordeaux ou fax 05 56 52 93 28.

Département 41
Achète Les Chevaliers de Baphomet 2 à bon prix.
Tel à Xavier au 02 54 20 23 63 après 17h30.

Département 59
Achète Resident Evil 2 : 180 frs, Bomberman World 170 frs.
Tel à Arnaud au 03 27 83 95 98 après 18h.

Département 73
Achète Tekken 3, Theme Hospital ou échange contre Tomb Raider II : 300 frs, FIFA 98 : 300 frs, Nagano 270 frs, Resident Evil 80 frs.
Tel le week-end au 04 79 05 82 31.

Département 75
Achète Theme Park 100 frs, Tomb Raider 60 frs. Tel à Thierry au 01 40 04 91 89 ou au 06 60 54 91 89.

Département 85
Achète Time Crisis + gun pour moins de 150 frs. Tel au 02 51 52 71 27.

CONTACT

Département 13
Echange ou vends 100 frs : Die Hard, Wing Commander 4, NBA Live 97, ISS Pro. Recherche Madden 98, Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Time Shock, Risk, NBA Pro 98.
Tel à Franck au 04 42 23 17 18.

Département 13
Cherche démo de Metal Gear Solid, échange possible contre autre démo.
Tel au 04 42 06 41 44 après 18h.

Département 14
Cherche adaptateur multiplayer (4 joueurs) 150 frs. Tel à Guillaume au 03 21 83 37 09 ou sur Tam Tam au 06 01 35 98 78.

Département 33
Echange Tomb Raider ou Destruction Derby 2 ou Command & Conquer contre les Chevaliers de Baphomet, Resident Evil. Echange V-Rally ou Les Boucliers de Quetzacoalt contre GTA, The Last Report, Die Hard Trilogy. Cherche câble pour relier PlayStation.
Tel à Julien au 05 56 23 24 33.

Département 42
Echange Tomb Raider II, Final Fantasy VII, Crash Bandicoot 2, Snow Racer 98 contre Bomberman World, Theme Hospital. Echange Formula One contre Dual Shock, multi-manettes, Tekken 2 ou vends de 120 à 180 frs.
Tel à Florent au 04 77 37 79 21.

Département 45
Recherche correspondant pour échange de jeux, accessoires, tips, codes, news sur PlayStation.
Tel au 02 38 67 64 66.

Département 45
Recherche démo de Final Fantasy VIII ou échange, achète et vends jeux et accessoires sur PlayStation.
Tel à Florent au 02 38 67 64 66.

Département 75
Echange Heart of Darkness contre Tekken 3, Ghost in the Shell, ou achète Tekken 3.
Tel à Edouard au 01 43 54 41 88 après 17h.

Département 78
Echange Les Boucliers de Quetzalcoatl contre Tekken 3, Coupe du Monde 98, Resident Evil 2.
Tel à Romain au 01 39 27 26 80.

Département 86
Echange RRR, Rayman, Pro Foot Contest 98 contre Tekken 1 ou 2, Need for Speed 3 ou Road Rash 3D.
Tel à Freddy au 05 49 22 49 53 après 19h.

VENTE

Département 6
Vends Resident Evil 2 : 250 frs, état neuf, frais de port inclus.
Tel à Yannick au 04 76 09 21 74.

Département 6
Vends ISS Pro, NHL 97, Tekken 2 pour 120 frs pièce, achète jeux de combats.
Tel à Paul au 04 93 92 57 87.

Département 7
Vends jeux à 250 frs : FFVII, Auto Destruct, Dead or Alive, Bomberman World, Bloody Roar, Tomb Raider II, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, Nagano, Need for Speed 3, One, Resident Evil 2, Jet Moto 2. Tel à Bertrand au 06 12 74 84 98.

Département 13
Vends ou échange Formula One : 110 frs, Tekken 2 : 110 frs, V-Rally 160 frs, Duke Nukem 170 frs, Mé Turbo Racing 170 frs, Alundra 230 frs et lot de 20 démos 140 frs.
Tel à Patrick au 04 42 83 58 21 après 18h.

Département 13
Vends Formula One, Destruction Derby 2 : 100 frs, Les Chevaliers de Baphomet 150 frs, Tomb Raider II, NHL 98 : 200 frs.
Tel au 04 42 81 86 97 le matin.

Département 13
Vends NHL 98 : 250 frs, Tomb Raider II avec solutions 300 frs.
Tel à Fred au 06 86 82 00 28.

Département 13
Vends V-Rally 150 frs, Track and Field 130 frs, Soviet Strike 130 frs, Return Fire 130 frs, Destruction Derby 2 : 130 frs, Air Combat 100 frs, Total NBA 96 : 70 frs.
Tel à Fabrice au 04 42 27 74 94.

Département 14
Vends Resident Evil 2, FFVII, GT 200 frs l'un.
Tel à Benoît au 02 31 94 31 10 après 19h.

Département 20
Vends 6 jeux : GTA, Suikoden, Command & Conquer, Theme Hospital, Die Hard Trilogy, Defcon 5 : 500 frs.
Achète Ace Combat 2 : 150 frs.
Tel à Anthony au 04 95 20 41 49.

Département 21
Vends Total NBA 97 : 120 frs, Porsche Challenge 100 frs, Actua Soccer 2 : 80 frs, LBA 100 frs.
Tel à Fabrice au 03 80 66 86 59 après 17h.

Département 24
Vends Tomb Raider II 150 frs et Star Gladiator 90 frs.
Tel à Raphaëlle au 05 53 63 49 66.

Département 26
Vens Nuclear Strike, Crash 2, Theme Hospital, Sim City 2000, Fifa 98, Alerte Rouge, Soviet Strike de 150 à 200 frs à débattre. Tel au 04 75 46 20 94 après 20h.

Département 26
Vends cable de laison Link pour PlayStation 70 frs (sans frais de port) et échange Tekken 3 contre ISS pro '98
Tél au 04 75 05 01 63

Département 27
Vends Final Fantasy VII : 200 frs, Duke 3D : 140 frs, Theme Hospital 140 frs, Die Hard 3 : 110 frs, V-Rally 120 frs.
Tel à Cyril au 06 82 52 33 46.

Département 31
Vends Final Fantasy VII, Colony Wars, Legacy of Kain, Bushido Blade 150 frs chacun.
Tel à Xavier au 05 61 07 25 81 le soir.

Département 33
Vends Coupe du Monde 98 : 200 frs, Monopoly 160 frs, Maden NFL 99 : 230 frs, Moto Racer 2 : 190 frs, Formula One 98 : 200 frs, ISS Pro 200 frs et Les Boucliers de Quetzacoalt 200 frs.
Tel à Christophe au 05 56 45 74 71 après 19h.

Département 33
Vends Nagano Winter Olympic, Ridge Racer Revolution, 2Xtreme pour 150 frs chacun ou 400 frs les 3 ou échange contre ISS Pro 98, Colin McRae Rally, Snow Racer 98.
Tel au 05 56 36 40 75 après 18h.

Bulletin d'abonnemen

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchi à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des dém (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque banquaire ou postal ❑ mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _____

Expire le : __/__ __/__ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : __/__ __/__ __/__ Sexe : ❑ M ❑ F

*Pseudo : _____ PS

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 44 89 41 18

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par éc les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

*Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo sur le 3615 PS avant d'envoyer votre bulletin.

annonces

Département 35

Vends PlayStation + 10 jeux + multi-joueurs + câble link et RVB : 3 000 frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 38

Vends PlayStation + 2 manettes + 2 cartes mémoires + 10 jeux (Fighting Force, WipEout 2097, Tomb Raider II, Legacy of Kain, G-Police, Bloody Roar, Need for Speed, Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy, Final Fantasy VII) 3000 frs à débattre. Tel au 06 60 29 16 79.

Département 49

Vends Striker 55 frs, Formula One, WipEout 100 frs, V-Rally, Nagano, Rapid Racer 200 frs, 2 manettes 70 frs l'une, hors série n°1 : 20 frs, PlayStation n°11/15/18/19/20/21/22 à 10 frs l'un, échange possible avec un volant Mad Catz. Tel à Vincent au 02 41 47 92 63.

Département 50

Vends Super Cross 98 : 300 frs à débattre, Gran Turismo 300 frs, Hercule 200 frs à débattre. Tel à Mickaël au 02 33 05 39 06.

Département 52

Vends ou échange the last report + 2 démos contre gran Turismo tel : 01 26 81 68 90

Département 52

Vends Need for Speed 3 : 250 frs, Destruction Derby 2 : 100 frs, Gofla 70 frs, Crash Bandicoot 2 : 200 frs. Tel à Philippe au 03 25 32 20 81.

Département 54

Vends Worms 150 frs. Tel au 03 83 23 15 15.

Département 54

Vends Formula One 97 : 200 frs, NHL 98 : 200 frs, Croc 175 frs, Heart of Darkness 250 frs, 1 manette grise 80 frs, PlayStation Mag de 16 à 24 avec CD démos 40 frs. Tel à Arnaud au 03 83 63 69 78 le soir.

Département 57

Vends PlayStation avec 2 manettes, 1 MC, 1 jeu : 1000 frs, vends Final Fantasy VII, Resident Evil 1 et 2, Tomb Raider I et II, Crash Bandicoot 1 et 2, Croc, Lucky Luke... de 50 à 250 frs. Déborah Viguie, 19, rue de Vellire 57530 Pange.

Département 59

Vends WipEout 100 frs. Tel à Christophe au 03 20 48 23 90.

Département 59

Vends Warcraft II : 150 frs. Recherche Dark Omen, Resident Evil 2, solution FFVII, échange possible. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73

Département 59

Vends Warcraft II : 150 frs. Recherche solution de FFVII et RPG à prix intéressant. Vends WipEout 100 frs. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73 ou Christophe au 03 20 48 23 90.

Département 62

Vends jeux Disruptor, Overblood, Tecmo's Deception 175 frs, Theme Park 120 frs, Philosoma 100 frs. Tel à Edwin au 03 21 56 17 00 le soir.

Département 62

Vends PlayStation Dual Shock 500 frs (encore garantie 1 an) + 8 jeux : Gran Turismo 250 frs, Coupe du Monde 98 : 250 frs, Resident Evil 2 : 250 frs, Super Cross 98 : 250 frs, Courier Crisis 250 frs, La Cité des Enfants Perdus 200 frs. Tel à Sylvain au 06 81 32 26 55.

Département 62

Vends Final Fantasy VII, Colony Wars, Tomb Raider II, Riven, WipEout 2097, Tekken 3 : les 6 jeux 800 frs + frais de port, pas de vente au détail. Tel à Bruno au 03 21 40 91 87.

Département 67

Vends démos Croc, Bloody Roar, Discworld 2, Tekken 3 : 35 frs pièce. Tel à David au 03 88 31 07 36.

Département 69

Vends jeux Total NBA 96 : 100 frs, Tunnel B1 : 100 frs, Super Sonic Racers 90 frs, Shellshock 100 frs, ISS Pro 170 frs. Tel à Jean-Charles au 04 78 45 00 29.

Département 75

Vends PlayStation neuve sous garantie (30 août 98), 2 manettes, carte mémoire, cordon, 10 jeux : WipEout, Need for Speed, Total Eclipse, Kileak the Blood, Air Combat, Primal Rage, Micro Machines V3, Twisted Metal, Loaded, Olympic Games : 1600 frs. Tel au 01 43 43 77 94.

Département 77

Vends jeux PlayStation : Marvel Super Heroes 180 frs, Moto Racer 190 frs, V-Rally 100 frs, Command and Conquer 100 frs, Fighting Force 150 frs, Tomb Raider II : 200 frs. Tel à Damien au 01 64 33 08 13 le week-end et le soir.

Département 77

Vends ou échange Les Chevaliers de Baphomet 100 frs, Final Fantasy VII : 200 frs contre Cool Boarders 2, Rage Racer, V-Rally ou les 2 contre Tekken 3, NFS 3, Gran Turismo, MediEvil ou Moto Racer 2. Tel à Jean-Dominique au 01 60 74 40 50.

Département 78

Vends FIFA 98, Jerry Mc Grath, Super Cross 98 : 170 frs l'un, Tekken 2 : 100 frs, démos du n°12 au 24 : 5 frs l'une. Tel à Nicolas au 01 39 10 08 12 après 19h.

Département 78

Vends V-Rally 150 frs, Soulblade 150 frs et Tomb Raider II : 200 frs ou Soulblade et Tomb Raider II pour 300 frs, les 3 pour 450 frs, prix à débattre. Tel à Sylvain au 01 39 57 91 12 après 18h.

Département 78

Vends NHL 98 : 220 frs, Moto Racer : 200 frs, manette duo : 30 frs, Ridge Racer Revolution 100 frs, CD démos PlayStation Mag de 11 à 24 à 10 frs l'un et CD démos Resident Evil 2, démo One, Gex 3D à 8 frs ou les 3 à 15 frs. Tel au 01 30 93 37 23.

Département 78

Vends Disruptor 70 frs, Alerte Rouge 150 frs, Legacy of Kain 70 frs, G-Police 120 frs, Mortal Kombat 4 : 190 frs, Cool Boarders 2 : 140 frs. Rémy Marc-Antoine au 01 34 80 66 91.

Département 78

Vends Myst 150 frs, Casper 100 frs, Return Fire 100 frs, Blazing Dragons 110 frs. Tel à David au 01 39 75 44 79.

Département 83

Vends ou échange contre accessoires PlayStation (matériel et jeux). Tel à Serge au 04 94 69 96 30.

Département 86

Vends Arc the Lad 150 frs, Saga Frontier 220 frs, Brave F. Musashiden + démo FFVIII : 400 frs, Alundra 250 frs, FF Tactics 300 frs, Bushido Blade 200 frs, V-Ball 230 frs, G-Police 150 frs, 1 manette analogique 70 frs, souris 100 frs, démos... échange possible. Tel à Frédéric au 05 49 93 86 74.

Département 91

Vends Les Boucliers de Quetzacoalt 200 frs, Theme Hospital 250 frs. Tel à Caroline au 01 69 26 02 73 l'après-midi sur Arpajon.

Département 92

Vends ou échange Alundra, Coupe du Monde, Resident Evil 2, Gran Turismo, Ghost in the Shell de 100 à 150 frs. Tel à Willy au 01 47 86 34 63.

JOBS

Département 92

Booster recrute sur toute la France. Vous êtes joueur, vous êtes vendeur, vous avez entre 25 et 30 ans. Contactez-nous au 01 41 49 97 38 et envoyez-nous votre CV et votre photo au 90, rue de 92532 Levallois Perret Cedex.

Département 92

Espèce de collabo ! Vous aimez les jeux vidéo ? Vous passez des heures entières dessus pour en voir la fin ? Si vous avez du temps pour vous (par ex: les étudiants), PlayStation Magazine recherche pour son Service Télématique des fous de jeux pour rédiger des Soluces.

Si vous êtes intéressé, envoyez votre candidature à : PlayStation Magazine - Service Télématique 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 25

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°26 en kiosque en décembre prochain. Rendez-vous en décembre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE NOUVEAU
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

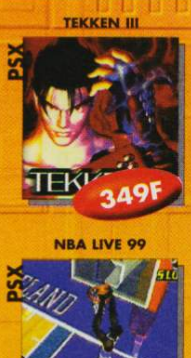
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

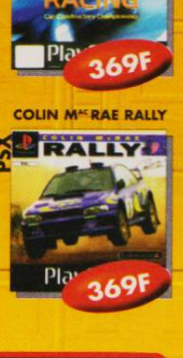
AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

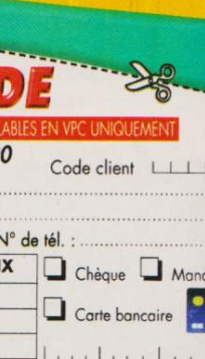
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN







SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !

SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

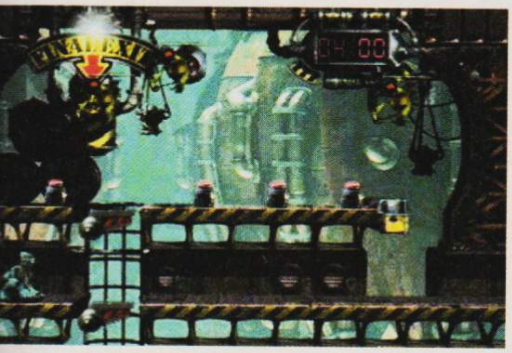
Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPO

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 PLAYSTATION MAG NOVEMBRE 98



Le mois dernier nous avait habitué à une quantité de jeux dérisoire, installant même, dans nos esprits, le spectre de la vache maigre. Heureusement, la tendance s'est sérieusement inversée ce mois-ci avec une pléthore de softs de qualité. Et puis pour Halloween, nous fêtons le grand retour de la rubrique Court Métrage qui, plus acerbe que jamais (mais juste), vous prémunira de toutes mauvaises pulsions pour les veilles de Noël, période florissante et de prédilection pour les daubes ! Mais je vous rassure tout de suite, le meilleur de la PlayStation est encore à venir. Promis !

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	DAVE MARTINYUK	GRÉGORY SZRIFTGISER	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	VOTRE NOTE
BREATH OF FIRE III	6	6	6	6	-	6	
BUST A GROOVE	9	8	8	7	7	8	
COLONY WARS VENGEANCE	7	7	8	8	7	8	
DUKE NUKEM TIME TO KILL	6	8	5	6	6	7	
LEGEND	4	2	4	3	2	4	
L'EXODE D'ABE	9	8	9	8	7	8	
FORMULA ONE '98	4	6	3	3	5	2	
MEGAMAN LEGENDS	4	3	6	4	4	6	
O.D.T	7	7	6	7	7	7	
NINJA	5	6	4	6	5	6	
SPYRO THE DRAGON	7	8	6	-	6	7	
TENCHU	6	7	7	7	8	8	
UNHOLY WAR	5	-	6	6	5	4	
YANNICK NOAH AST '99	7	8	-	-	7	7	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

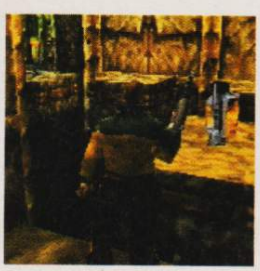
6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un tous les 10 ans.



L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Problèmes dans un jeu ? Avec une notice ? Des renseignements sur un concours ? Des astuces sur un jeu que vous avez ? Vous pouvez désormais contacter en direct les différents éditeurs de jeux. Voici tous les contacts nécessaires, chaque mois réactualisés.

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
SELL	01 55 47 00 00
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 FRS/MIN)
	01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

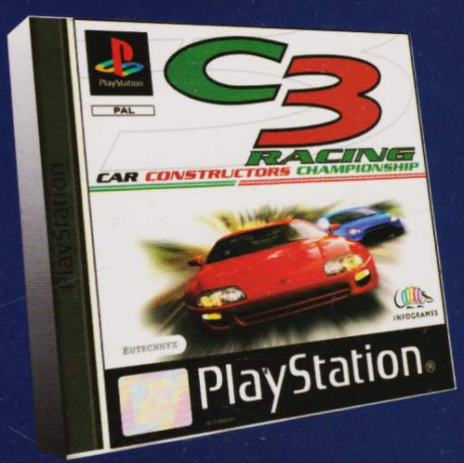
GEOFFREY
FAITES VIBRER VOS CONSOLES
AVEC
TOYS"R"US
MAD CATZ
MANETTE DUAL FORCE
LA MANETTE DUAL FORCE
LE PAD ANALOGIQUE VIBREUR DE MAD CATZ™
*FONCTIONNE AVEC TOUS LES JEUX "DUAL SHOCK™"
ET LES JEUX DE CONDUITE ANALOGIQUE.
*VIBRATIONS MAXIMALES AVEC LES JEUX "DUAL SHOCK™"
*3 MODES POSSIBLES -DUAL SHOCK™
-ANALOGIQUE
-DIGITAL
*PRISES TACTILES EN CAOUTCHOUC
*FONCTIONNE AVEC 2 PILES INCLUSES.
179 FRS
MANETTES INFRA-ROUGE
299 FRS
MANETTES INFRA-ROUGE
*2 MANETTES ET LE BOITIER
*MANETTES DE JEU PLAYSTATION™
*TELECOMMANDE DE TELEVISEUR
Bigben
INTERACTIVE
*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
DISPONIBLE
DANS NOS 44 MAGASINS:
TOYS"R"US
75-PARIS FORUM DES HALLES
C.Cial "Forum des Halles".
77-CLAYE-SOUILLY
C.Cial "Carrefour"RN 3
78-ORGEVAL RN 13
78-PLAISIR-C.Cial "Auchan"
167, rue H.Barbusse
78-VELIZY C;Cial "Vélizy 2"
91-BOUSSY-SAINT-ANTOINE
C.Cial Val d' Yerres 2
91-VILLABE
C.Cial "Villabe A6"
92-PARIS LA DEFENSE
C.Cial "les 4 temps"
93-AULNAY SOUS BOIS
C.Cial "Parinor"
94-BELLE-EPINE Sortie SENIA
Centres commerciaux
94-FONTENAY-SOUS-BOIS
C.Cial "Val de Fontenay"
94-IVRY GRAND CIEL
C.Cial " Grand ciel"
94-PINCE-VENT/LA QUEUE EN BRIE
Face C.Cial "Continent" Ormesson
95-ERAGNY C.Cial "Art de Vivre"
95-ST BRICE-SOUS-FORET
C.Cial "Continent"
06-NICE C.Cial "Forum Lingostiere"
13-MARSEILLE/LA VALENTINE
C.Cial "Grand V"
13-MARSEILLE/VITROLLES
C.Cial "Carrefour"
13-MARSEILLE/GRAND LITTORAL
C.Cial "Grand Littoral" 16°Arr.
14-MONDEVILLE C.Cial
"Mondeville 2"Zone de l'étoile.
17-LA ROCHELLE
RN 11- Zac de Beaulieu
21-DIJON C.Cial "La Toison d'Or"
31-PORTET-SUR-GARONNE
C.Cial"Carrefour"Face entrée n°5
3 av. Des Palanques.
33-BORDEAUX/LAC
C.Cial"Auchan" Quartier du lac
34-MONTPELLIER/LATTES
C.Cial"Carrefour Grand Sud"
Route de l'Aéroport.
37-TOURS/ST PIERRE-DES-CORPS
C.Cial "Les Atlantes"
38-GRENOBLE C.Cial"Grand Place"
44-NANTES/ST-SEBASTIEN
C.Cial"Auchan/St-Sébastien"
45-ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Cial"Val-de-Loire"
57-MAIZIERES-LES-METZ
La voie Romaine -Espace Maizières
(Auchan Sémécourt)
59-ENGLOS/SEQUEDIN C.Cial "Auchan"
62-COQUELLES/CALAIS
C.Cial"Cité Europe-Niveau 1"
62-NOYELLES-GODAULT
C.Cial"Auchan"
64-BAYONNE RN 10
83,Av.du Maréchal Soult
64-PAU/LESCAR Zone Cial de Lescar
Espace Rond Point du Bilaa
68-MULHOUSE/ILLZACH
C.Cial"Ile Napoléon"
69-LYON C.Cial"La Part-Dieu"niv.4
69-LYON/BRON face C.Cial"Auchan"
72-LE MANS/LA CHAPELLE ST AUBIN
Face C.Cial"Auchan"
76-LE HAVRE/MONTIVILLERS
C.Cial"La Lézarde"
76-ROUEN/TOUROILLE La RIVIERE
ZAC du Clos aux Hantes
83-TOULON/LA GARDE
C.Cial"Grand Var Est"
84-AVIGNON/SORGUES
C.Cial"Auchan/Avignon Nord"
87-LIMOGES/BOISSEUIL

C3 RACING
CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP

Si C3 le plus rapide, C3 qui gagne la voiture.

GRAND CONCOURS C3 RACING

À l'occasion de la sortie de C3 RACING, gagnez un roadster MAZDA MX5. Alors les frimeurs, rendez-vous le mois prochain pour en savoir plus !



EUTECHNYX™

INFOGRAMES
FRANCE

COLORADO

© 1998 Infogrames United Kingdom Ltd. Developed by Eutechnyx ™ Ltd. All rights reserved. Photo de la voiture non contractuelle.